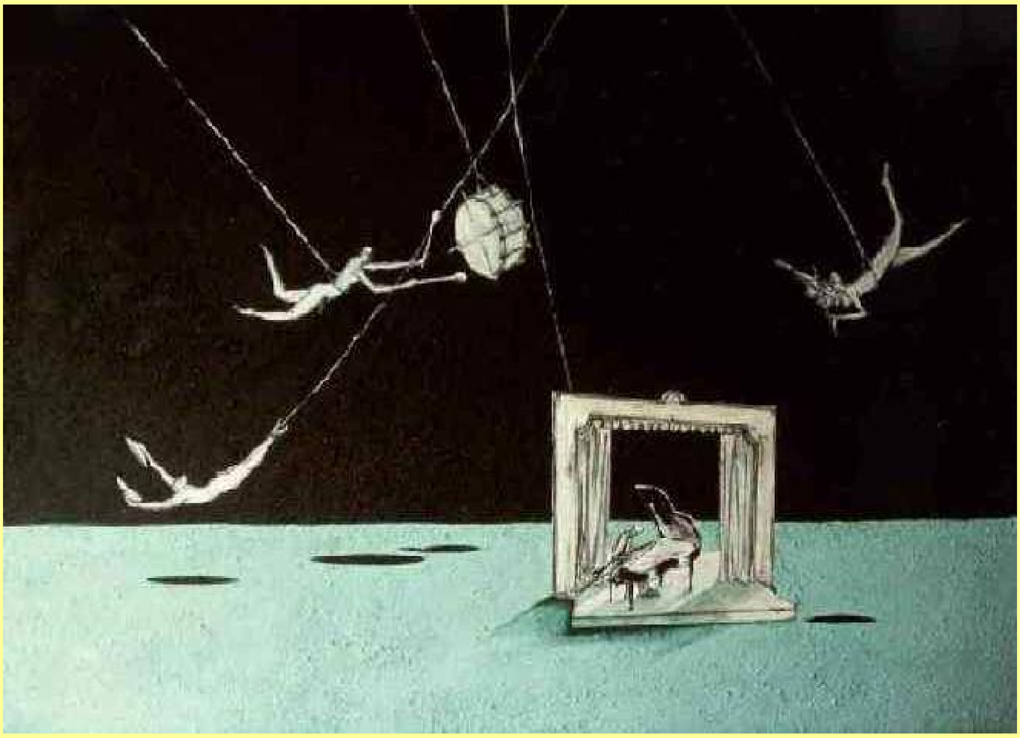
L'ANIMAZIONE

Manuale per animatori professionali o volontari

GUIDO CONTESSA



ANIMAZIONE & LOISIR
Collana promossa da AIATEL e SIA

Diretta da Guido Contessa

Questa Collana vuole proporre contributi sul Tempo Libero e sull'Animazione. Il primo termine viene espresso con il francese “loisir” (preferito all'inglese “leisure” per fare eccezione alla dilagante anglicizzazione del mondo), perché “tempo libero” è locuzione riguardante il secolo ormai tramontato. Il Novecento è stato il secolo culmine dell'industrialesimo, ma anche l'epoca della graduale emancipazione dalla fatica del lavoro e della nascita del concetto di tempo libero. Finito l'obbligo di lavorare dall'alba al tramonto, cui per secoli gli uomini erano stati condannati, l'epoca moderna ha lasciato lo spazio per una parte di tempo libero o disponibile per gli individui. Il nuovo Millennio nasce con la riduzione del lavoro sia nel corso della vita (si inizia dopo e si finisce prima), ma anche durante l'anno (con l'estensione dei periodi festivi e col precariato) e la giornata (col part-time). Il tempo disponibile nell'arco della vita diventa sempre maggiore del tempo vincolato dal lavoro. Ciò che nella vita degli uomini moderni era centrale (il lavoro) diventa marginale, e ciò che era residuale (il tempo libero) diventa cruciale per gli uomini dell'Immaterialesimo. Il bisogno, tipico della società della penuria e del lavoro, viene sostituito dal desiderio, che caratterizza la società dell'abbondanza e del tempo disponibile. Il concetto di tempo libero viene meglio espresso da termini come “loisir” e “leisure”, che rimandano al piacere più che al dovere. Una Collana sul “loisir” sarà dunque centrata sui nuovi stili di vita, sui modi di aggregazione emergenti, sui nuovi significati che l'umanità darà all'esistenza. Il secondo termine (Animazione) esprime l'ottica con cui il loisir verrà letto nei libri che la Collana vuole pubblicare. L'Animazione è una pratica di intervento e, dunque, il "loisir" sarà analizzato a partire dai suoi modi di costruzione, dal lavoro che sottende, dagli operatori che ne sono protagonisti. Un "loisir" visto non tanto come fenomeno, quanto come progetto e costrutto.
L'Animazione è un modo di costruire il Soggetto e l'esistenza a partire dalle potenzialità, cioè dai poteri nascosti, rimossi o repressi. L'Animazione è una pratica che parte dal “basso” delle persone invece che dall'alto del sistema; dal di dentro dei Soggetti, anziché dal di fuori della cultura. La Collana “ANIMAZIONE & LOISIR” vuole, quindi, presentare il loisir come costruzione soggettiva e l'Animazione come sua pratica di stimolazione.
I promotori della Collana sono: l'Associazione Italiana Animatori Tempo Libero – AIATEL, l'associazione storica (è attiva dal 1973) degli animatori professionali, e la Società Italiana di Animazione – SIA, che è la federazione delle organizzazioni italiane di Animazione.

www.aiatel.com

Collana: Animazione & Loisir
Guido Contessa
L'ANIMAZIONE
Manuale per animatori professionali e volontari

Via Bertelli, 16
20127 Milano
www.edarcipelago.com

GUIDO CONTESSA

L'ANIMAZIONE

Manuale per animatori
professionali e volontari

INDICE

PRESENTAZIONE

Sono ormai 25 anni che mi occupo di Animazione. Prima ero un giovane che, non potendo pagarsi i divertimenti e le vacanze, li organizzava. Nel 1969, del tutto inaspettatamente, fui chiamato a fare l'animatore nel Centro Vacanze di Pugnochiuso, allora il primo del genere in Italia. Non sapevo cosa avrei dovuto fare, ma la prospettiva di 3 mesi al mare, tutto pagato, più ottomila lire di paga al mese, era irresistibile. Ci misi un paio d'anni a rendermi conto di aver bisogno di imparare qualcosa circa l'Animazione. Nel 1971 frequentai un corso breve presso l'ISAMEPS che riuscì a dare un senso, un quadro, un contenitore alle selvagge sperimentazioni che stavo facendo nel mio lavoro estivo. Nel 1973, insieme ad alcuni animatori che mi si erano affiancati nel lavoro estivo in Puglia, fondai l'Associazione Italiana Animatori Tempo Libero – AIATEL, con l'intento dichiarato di "qualificare l'Animazione". In questi 25 anni, la strada che l'Animazione, professionale e volontaria, ha compiuto, è stata lunga. Oggi, alle soglie del XXI secolo, l'Animazione si presenta come una delle opzioni privilegiate nelle ipotesi di sviluppo culturale dell'Uomo.

In verità, l'Animazione ha più di 30 anni, dunque ha quasi raggiunto la maturità. Come tutti gli adulti, ha costruito una sua visione del mondo ed ha imparato a fare un mestiere. Ma come molti degli adulti d'oggi, non si è ancora formata una famiglia stabile e non è ancora del tutto inserita nella società.
Fuor di metafora, l'Animazione ha sviluppato in questi 30 anni un corpo di teorie piuttosto esteso e solido, come è dimostrato dalla bibliografia presentata al termine di questo volume; ed inoltre ha messo a punto una metodologia e numerose tecniche la cui efficacia ed utilità sono ampiamente dimostrate.
I lati deboli dell'Animazione sono legati al contesto. Da una parte non si è ancora adeguatamente rafforzata la "famiglia degli animatori", visto che la Società Italiana di Animazione – S.I.A. incontra molte difficoltà a stabilizzarsi.
Dall'altra parte, l'Animazione non è riuscita ancora ad ottenere un riconoscimento pubblico dalla società italiana, che significa una legislazione a tutela della professione.

I motivi di questo ritardo sono tipici di tutte le nuove discipline e professioni. Le Istituzioni riconoscono e normano sempre molto a posteriori le novità. Le discipline e le pratiche tradizionali competono con quelle nuove per il controllo dello spazio sociale.

Gli stessi sostenitori della novità sono spesso pasticcioni o settari o superficiali, comunque sempre in competizione fra loro.
L'Animazione tuttavia sconta anche qualcosa che ha a che fare con la sua specificità. È evidente che essa ha una vocazione periferica, marginale, quando non addirittura antagonista rispetto al sistema culturale dominante. E possiamo ipotizzare che lo sviluppo vistoso di cui l'Animazione ha beneficiato negli ultimi 5 annisia in un certo modo legato alla progressiva crisi della cultura "moderna", e del "regime" italiano che ne ha incarnato tutti gli aspetti peggiori. La specificità dell'Animazione può essere indicata nella sua vocazione all'aumento del potere e alla diversificazione dei soggetti. Due finalità molto distoniche, se non opposte, rispetto alla cultura della modernità retta sui pilastri della subalternità e dell'omologazione.
La fortuna, ma anche il rischio, per l'Animazione è che essa viene oggi a trovarsi in sintonia con la cultura post-moderna, per niente ostile alla differenziazione ed alla maggiore autonomia dei soggetti. Questo significherà, alla breve, il riconoscimento sociale dell'Animazione, ma potrà alla lunga far perdere la sua vocazione antagonista. Già si vedono i sintomi di questo passaggio in molte esperienze di Animazione (per esempio presso la e Case di Riposo). L'ingresso stabile degli animatori, motivato con l'esigenza di umanizzare strutture di tipo carcerario–ospedaliero, si trasforma gradualmente in una mera operazione consolatoria e decorativa, a causa del processo di istituzionalizzazione di cui sono vittime tutti gli operatori.

Che l'Animazione sia destinata a diventare sempre più importante, sia come pratica che come professione, è testimoniato da tutte le ricerche sui settori ed i mestieri in aumento verso il XXI secolo. Le professioni dell'Immateriale (cioè della Cultura) e del Benessere (cioè della Persona), saranno al centro del sistema occupazionale così come le stesse aree saranno il traino dello sviluppo socio-economico.
Ma possiamo fare anche un'altra ipotesi, più intuitiva e suggestiva, circa il ruolo dell'Animazione dopo il 2000. Ad ogni fine secolo appare qualcosa che sarà caratterizzante nel secolo successivo. La fine del Cinquecento vide il culmine dell'Umanesimo e del Rinascimento, che fecero del successivo Seicento il secolo della fondazione della scienza moderna (Galileo, Cartesio, Bacone, Pascal, Leibniz, Boyle).
Il tramonto del Seicento vide emergere l'empirismo ed il meccanicismo (basti citare Locke e Newton), ed il Settecento fu il secolo dominato dalle scienze meccaniche, dal determinismo scientifico, dall'Illuminismo. La fine del Settecento vide la prima e più grande rivoluzione borghese della Storia, e l'Ottocento fu caratterizzato dallo sviluppo del Capitalismo della Borghesia. Il XXI secolo si chiude sulla grande scoperta della Psicoanalisi, ed il Novecento è il secolo più introspettivo della Storia.

Il nostro secolo si conclude con la fine dell'Era della Scarsità, l'emersione del paradigma Borghese, la prevalenza dell'Immateriale, il recupero del bisogno di costruire. La salute, l'armonia, la bellezza, la soggettività sono le nuove istanze sottotraccia degli ultimi dieci anni che ci separano dal 2000.
L'Animazione compirà 35 anni proprio allo spirare del Millennio e si candida come una delle prassi sociali, protagoniste del prossimo secolo. Essa infatti ha saputo intuire ed ha contribuito ad accelerare il cambiamento epocale, iniziato negli Anni Sessanta e venuto a maturazione solo in quest'ultimo decennio.
In realtà la scoperta più potente del Novecento, capace di influenzare il prossimo Millennio, è il computer, nel suo più evoluto utilizzo di "ragnatela mondiale". L'ipotesi di una grande vittoria del "tecnopolio" multimediale, magari controllato da una conglomerata di dimensioni planetarie, ha una sola via antagonista: l'Umanesimo o, come si dice più modernamente, la Soggettività.
La valorizzazione e il potenziamento delle Soggettività, individuali e collettive, è l'onda più evidente di questo fine Millennio ma è anche la sfida più importante del prossimo secolo. Tecnocrazia contro Soggettività, Impero contro Arcipelago, Scarsità contro Benessere... Burocorporazioni contro Animazione.
L'Animazione è quasi pronta, e questo libro è un contributo alla sua completa maturazione.

Guido Contessa, estate 1995

PARTE PRIMA

LE RADICI STORICHE E TEORICHE DELL'ANIMAZIONE

Capitolo 1

LA STORIA DELL'ANIMAZIONE

Spesso si sente dire che l'Animazione è giovane. Il che è vero se ci poniamo in termini biblici, meno vero se guardiamo all'accelerazione temporale più recente. L'Animazione è più vecchia del personal computer, della TV a colori, del windsurf e degli Swatch.
Le idee si espandono meno in fretta delle cose? Forse. Ma possiamo pensare che l'Animazione sia considerata giovane perché è solo da poco che la si vede come un'opportunità. Per i primi suoi anni di vita l'Animazione era vista più come iattura che come risorsa[1].

1.1- I favolosi Anni Sessanta: lo stato nascente

Gli Anni Sessanta sono stati veramente eccezionali, per la speranza di cambiamento verso l'umanizzazione e la libertà. Totalitarismi, guerre e povertà avevano caratterizzato la prima metà del secolo, culminati con una guerra mondiale sanguinosa, chiusa solo da una bomba da 250.000 morti. La resistenza, la liberazione, la fine della guerra, la ricostruzione avevano dato agli adulti un'euforia basata sulla paura della scarsità. La società si era buttata sulla logica "mai più guerre, mai più fame", mettendo tutto il resto in secondo piano. Gli anni 1945-1960 hanno avuto molti meriti, ma si possono definire "plumbei" sul piano culturale e umanistico.
Malgrado le elegie oggi spesso tessute sul periodo dell'innocenza pre-boom, chi era giovane nel dopoguerra è stato testimone di un clima moralista, autoritario, del tutto insensibile ai bisogni umani, oltre la sopravvivenza. Gli USA avevano un Presidente in divisa da generale, come la Francia. La Chiesa aveva lo stesso Papa che aveva convissuto con Mussolini e Hitler. L'URSS aveva un capo con la fama di sanguinario ed una faccia che sembrava confermarlo.

---

[1] Un abbozzo di storia dell'Animazione fu fatto a più voci nel corso della Prima Conferenza Nazionale dell'Animazione promossa da AIATEL e ISAMEPS nel 1981, il cui rapporto è pubblicato su Animazione Sociale n°44-45, marzo – giugno 1982 (v. cap.9).

Gli Anni Cinquanta, almeno in Italia, erano la continuazione bonaria e formalmente democratica della Cultura del Ventennio. Ma anche in Germania, Francia, Inghilterra, Stati Uniti, Russia le cose non dovevano andare molto meglio. L'idea dei pasti assicurati e della fine della guerra servì a pacificare gli animi per quindici lunghi anni, dando loro un benessere fondato sulla paura della scarsità (di cibo e di vita).
Finalmente arrivarono gli Anni Sessanta, per i figli della guerra o del dopoguerra. Gli "urlatori", la musica del Beatles, la minigonna di Mary Quant, i film di Fellini, i blue jeans, la libertà di capigliatura e di dire qualche no: questa fu la rivoluzione colorata per i giovani. Vedevamo tutto ciò senza capire da dove veniva, e solo più tardi abbiamo imparato a collegare il gusto per la libertà con le figure di J. F. Kennedy, Papa Roncalli e N. Kruscev.
Kennedy aprì le finestre dell'Occidente indicando una nuova frontiera, quella dell'Umanesimo, da raggiungere. Papa Giovanni ed il Concilio Vaticano II, da lui avviato, diedero respiro ad un cattolicesimo ossificato, mettendo la persona e la comunità, invece della gerarchia, al centro della Chiesa. Kruscev ebbe il coraggio di denunciare in pieno Congresso del PCUS i crimini di Stalin prima ufficialmente ignorati. Gli aspetti comuni a tutte e tre queste figure storiche erano: la liberazione, la supremazia dell'Uomo sull'Idea, il rispetto per le minoranze ed il dissenso.
In Italia arrivarono il primo Centro-Sinistra, la Scuola Media Unica, il Decentramento Urbano, le Regioni, lo Statuto dei Lavoratori. Negli USA i campus presero a ribellarsi all'autoritarismo nel nome di Marcuse, mentre la letteratura nasceva "on the road" proprio dove il Living Theatre celebrava i suoi riti senza testo, senza attori, senza palcoscenico.
Il passaggio della rivolta dagli USA all'Europa ha richiesto un lustro, fino ad esplodere nel Maggio 1968 in Francia e Germania e nell'autunno caldo del 1969 in Italia. Gli Anni Sessanta finivano in un clima pre-rivoluzionario ancora piccolo borghese, intellettuale, radical, pieno di speranza per quello che sembrava l'imminente cambiamento del mondo. Un cambiamento che doveva avere più libertà, meno disuguaglianze, più autonomia e più partecipazione.
Nel frattempo l'Animazione faceva i suoi primi passi in quattro direzioni: la scuola, i quartieri, il teatro, il turismo.
La scuola fu cronologicamente la prima Istituzione ad essere investita dalla bufera del cambiamento, forse perchè il "movimento" aveva avuto origine dall'università. In Italia, don Milani per l'area cattolica e il maestro Bernardini per la parte laica (due simboli per non citare un lungo elenco di innovatori), aprirono il dibattito sui contenuti e le modalità dell'insegnamento. Venne sottoposto a critica il sapere codificato ed accademico, lontano dalla vita concreta. Fu attaccata la vocazione selettiva di una scuola media dell'obbligo che continuava ad operare come allevamento delle élites invece che come promozione delle "masse". Soprattutto fu

posto per la prima volta al centro l'allievo, con le sue potenzialità da sviluppare, con il suo bisogno di protagonismo e di "fare qualcosa" per la propria crescita. Non si era ancora arrivati alle teorie sulla descolarizzazione di I. Illich[2], ma i libri di P. Freire[3], don Milani[4], C. Rogers[5] costituirono una vera e propria rivoluzione culturale che dava una base teorica agli sforzi di molti di applicare l'Animazione nei processi di apprendimento. A posteriori possiamo riconoscere che le teorie degli innovatori del Sessantotto non erano che revisioni dell'empirismo deweyano, della pedagogia steineriana e montessoriana. Tuttavia, il contesto conflittuale in cui apparirono i contributi innovatori, fece di loro dei veri e propri "libri da indice". Resta il fatto che migliaia di maestri e professori iniziarono a praticare una scuola attiva, concreta, non selettiva, partecipativa, espressiva, usando spesso chiamare tutto ciò col termine di Animazione. I quartieri del nascente decentramento urbano furono lo scenario di un'altra corrente della neonata Animazione soprattutto nelle grandi città come Torino, Milano, Roma. Il boom economico dei primi Anni Sessanta produsse parecchi vantaggi materiali, oltre che la sensazione di una progressiva emancipazione dalla scarsità. Il che facilitò la contestazione del Sessantotto (si contesta quando si esce dal terrore della penuria). Tuttavia lo stesso boom produsse almeno due guasti storici. Il primo fu una migrazione biblica dal Sud al Nord di circa 4.000.000 di italiani; il secondo fu una urbanizzazione accelerata di enormi masse fino ad allora vissute in contesti agricoli. Questi due concomitanti fenomeni crearono problemi vistosi di integrazione fra settentrionali e meridionali: a Torino erano frequenti cartelli del tipo "non si affitta ai meridionali" simili a quelli attuali riguardanti gli extracomunitari. Ma crearono anche vistose sacche di emarginazione nelle "coree" urbane, nelle periferie degradate, nei quartieri fatiscenti dei vecchi centri storici.
Molti volontari, animati in parte da solidarietà cristiana in parte da ipotesi di mobilitazione politica, si impegnarono nei quartieri in attività di alfabetizzazione ed acculturazione, di coscientizzazione, di aggregazione di interessi primari (la casa, la scuola, la salute): chiamando spesso il loro lavoro col termine di Animazione Socio-culturale. In verità esistevano molti precedenti storici circa queste pratiche di "educazione popolare", di partecipazione comunitaria, di aggregazione dal basso. Tuttavia, il contesto storico nel quale cadevano queste innovazioni e la loro coloritura di cambiamento del sistema produttivo e politico, davano a queste pratiche umanitarie un'immagine luciferina.

---

[2] cfr. Illich I. "DESCOLARIZZARE LA SOCIETÀ", Mondadori, Milano, 1972.
[3] cfr. Freire P. "LA PEDAGOGIA DEGLI OPPRESSI", Mondadori, Milano, 1971
[4] cfr. Don Milani "LETTERE AD UNA PROFESSORESSA", Libreria Editrice Fiorentina, FI, 1967.
[5] cfr. Rogers C. "LIBERTÀ NELL'APPRENDIMENTO", Universitaria Firenze, 1976.

Il terzo settore di sviluppo dell'Animazione fu il teatro. Dal già citato Living Theatre a J. Grotowsky a E. Barba, per citare nomi internazionali, fino ad arrivare agli italiani D. Fo e F. Passatore, si sviluppò un movimento di attori che iniziarono a mettere in discussione l'autoritarismo intrinseco al teatro tradizionale che separava gli autori dagli attori (con le quinte) e questi dagli spettatori (con la"quarta parete" costituita dal sipario). Prima si portò il teatro in luoghi non deputati (piazze, fabbriche, ospedali), poi si sostituì il testo con l'improvvisazione, infine si abolì l'attore come il solo che agiva il rito teatrale. Nacquero così la drammatizzazione, la spettacolazione, la clownerie per le quali il teatro era la città, i vecchi spettatori diventavano autori ed attori, e gli attori diventavano appunto "animatori teatrali". Anche qui, a posteriori, possiamo ricordare antecedenti come il teatro civile del mondo greco, il carro di Tespi del Settecento, lo psicodramma che J. Moreno sperimentava nei parchi viennesi intorno al 1910, la tradizione dei Carnasciali mai sopita nei secoli. Tuttavia, ciò che diede all'Animazione teatrale un senso dirompente fu l'orientamento politico sottostante, che mirava ad usare il teatro non come evasione festiva e parallela ad un sistema sociale indiscusso, ma come catarsi propulsiva di un cambiamento istituzionale.
Gli elementi comuni all'Animazione nella sua fase di stato nascente erano la liberazione degli oppressi, l'appropriazione del potere da parte dei cittadini-sudditi, la valorizzazione della creatività delle differenze. Il che faceva dell'Animazione qualcosa di marginale, oppositivo, per certi versi eversivo.
Il quarto settore dell'Animazione degli Anni Sessanta fu quello del Turismo. L'iniziativa nacque da un industriale francese, che lanciò la formula dei Villaggi di vacanza (i clubs Mediterranée), col fine di agganciare la clientela giovane, appena apparsa sulla scena del boom economico. L'idea fu vincente perché si basava sull'eliminazione della tradizionale organizzazione alberghiera (servizio para-militare, comforts, eleganza retro), compensata da costi accessibili e da animatori ricreativo-sportivi (detti GO, cioè Gentils Organizateurs). La formula francese stentò un poco in Italia, più tradizionalista, e fu reinterpretata per la prima volta da un Villaggio Vacanze dell'ENI a Pugnochiuso, che aggiunse al tradizionale stile alberghiero, immutato, un Servizio Animazione.
Tale Servizio era costituito nel 1969 da un solo animatore (il sottoscritto), ma arrivò nel 1975 ad avere un'équipe di 15 persone. L'Animazione Turistica fu l'unico settore dell'Animazione a non connotarsi politicamente, ma a restare prettamente ricreativa ed evasiva, registrando una costante espansione fino ai giorni nostri.

1.2-I tragici Anni Settanta: la marginalità

Gli Anni Settanta sono stati definiti anche "di piombo", per la frequenza inusitata con cui pallottole e bombe dominavano la scena.
Ricostruire il clima politico di quegli anni è difficile, tanti sono i conti ancora in sospeso. Tutte le stragi, siano o no di Stato, non hanno ancora trovato alcun responsabile. Molti omicidi politici sono ancora non chiari. Tanti allora giovani stanno ancora invecchiando in carcere. Per chi ha vissuto quegli anni due sono i ricordi più neri: la violenza e la droga. I Sessanta erano stati gli anni della speranza. I Settanta sono stati gli anni della delusione. La quale produsse una reazione persecutoria (per i terroristi tutto era complotto di Stato, per la maggioranza silenziosa tutto era eversione) ed una reazione depressiva (l'eroina). Fine del dibattito, delle speranze, dell'ottimismo, dell'allegria. Ciò che non avevano ottenuto i Governi precedenti, l'hanno ottenuto le Brigate Rosse: arrestare il processo di cambiamento, facendo dilagare la paura. Dopo anni di riunioni, manifestazioni, feste provocatorie, confronti anche duri ma sempre verbali, tutti in casa col coprifuoco. Dal 1969 al 1977 l'Italia, ma anche l'Europa (col terrorismo internazionale), gli USA (col Vietnam) e la Cina (con le Guardie Rosse) furono percorse da una follia collettiva distruttiva: morire o uccidere piuttosto che cambiare. In uno scenario del genere l'Animazione, che parlava del potere ai cittadini, di liberazione delle persone, di creatività, di uguaglianza e di partecipazione era considerata un fastidio nel migliore dei casi, un'azione di fiancheggiamento al terrorismo nei peggiori. Per l'Animazione fu dunque un decennio di marginalità e di periferia. Al che contribuì molto anche l'ingenuità degli animatori. Prendiamo la scuola. A cavallo fra la fine dei Sessanta e l'inizio dei Settanta si era sviluppato un movimento estesissimo di Animazione nelle scuole. I primi animatori erano docenti illuminati ed innovatori, che però essendo pochi furono affiancati da animatori non docenti, inseriti nella scuola a volte dagli stessi Provveditorati, più spesso dai Comuni per le attività para o extra-curricolari, le sperimentazioni o le vacanze urbane estive.
I primi animatori esterni entrarono nella scuola con un atteggiamento da "presa della Bastiglia": l'istituzione considerata (a torto, ma lo abbiamo capito più tardi) più vecchia e retriva poteva finalmente essere arrembata da "veri" innovatori!
L'entusiasmo degli animatori non era quasi mai sostenuto da un'adeguata preparazione, cosicché l'istituzione scolastica (presidi, docenti, genitori) ebbero buon gioco nel respingere l'Animazione. Nel giro di un lustro, gli Animatori sparirono dalla scuola. F.

Passatore[6] scrisse un libro molto interessante nel 1976, nel quale registrava la fine dell'Animazione nella scuola, indicando come futura frontiera il mitico territorio.
L'Animazione scolastica continuò per qualche anno ancora, sotto forma di corsi per insegnanti, che in tal modo avrebbero dovuto inserire organicamente l'Animazione nella didattica. Alcuni riuscirono a farlo[7].
La maggioranza interpretò la cosa come l'aggiunta di una nuova materia, il che fece calare il sipario sulle speranze di innovazione della scuola. Nessuno dei primi sostenitori dell'Animazione a scuola ha continuato ad operare nel settore dopo il 1975, con la sola eccezione forse di G. Blasich[8].
L'Animazione Teatrale fu travolta quasi contemporaneamente a quella scolastica, anche se si estese con alcune frange per un ulteriore lustro (per esempio in ambito psichiatrico). Intanto perchè gli animatori teatrali furono fra i più accesi sostenitori della conquista della scuola, e quindi subirono per primi l'esclusione appena descritta. In secondo luogo perchè fu presto chiaro un equivoco: l'Animazione Teatrale era una tecnica, e dunque non poteva diventare una professione dotata di autonomia. Infine perchè l'abolizione di testo, spazio ed attori e la trasformazione del teatro in rito collettivo, rendeva gli animatori largamente superflui. Infatti, molti animatori teatrali, che non hanno saputo o voluto assumere il ruolo di animatore tout court, si sono presto trasformati in docenti di discipline teatrali o attori di teatro per bambini/ragazzi. L'Animazione Teatrale, partita come la corrente più antagonista e creativa della comunità degli animatori, ha brillato nel decennio 1975-1985 come la più abile ed avida nell'attingere alla generosità dello Stato Assistenziale, e come la più servile nel colludere con la partitocrazia. Un merito va però riconosciuto all'Animazione Teatrale di questo decennio: l'essere stata protagonista, insieme alla psichiatria, del lavoro che portò alla Legge 180 (1978). Le esperienze di Trieste e Gorizia hanno visto l'Animazione in prima fila. L'Animazione Turistica ha continuato la sua lenta espansione per tutto il decennio di piombo. In sordina (solo alla fine degli Anni Ottanta escono deboli pubblicazioni su questo settore), lontana dalle nascenti aggregazioni di animatori, estranea a convegni e corsi di formazione, l'Animazione Turistica cresce in parallelo con lo sviluppo del turismo di massa, grazie alla sua immagine frivola e

---

[6] Cfr. Passatore F. "ANIMAZIONE DOPO", Guaraldi, Rimini – Firenze, 1976.
[7] Le prime riflessioni sul rapporto Scuola e Animazione compaiono sulla rivista "Tempo Sereno" (ed. La Scuola, Brescia), attiva dal 1961, e più tardi chiamata "Animazione ed Espressione", ma anche in Santoni Rugiu A."INSEGNAMENTO COME ANIMAZIONE", La Nuova Italia, Firenze, 1973.
[8] Cfr. Blasich G. "ANIMAZIONE NELLA SCUOLA E NEL TERRITORIO", Elle Di Ci, Torino, 1983.

servile, ma anche a causa di una struttura del lavoro precaria e stagionale.
Il quarto settore, chiamato Animazione Socio-Culturale, si assunse negli Anni Settanta il compito di tenere accesa la fiaccola, attraverso due strumenti importanti, fra loro collegati[9]. Nel 1971 l'Istituto di Scienze Amministrative e di Promozione Sociale – ISAMEPS fondò la rivista Animazione Sociale, la cui impronta originale era appunto essenzialmente socio-culturale. La rivista organizzò un Corso per Animatori, cui il sottoscritto, ignorantissimo sedicente animatore turistico, partecipò, scoprendo l'Animazione Socio-Culturale. Due anni dopo, nel 1973, fu fondata l'Associazione Italiana Animatori Tempo Libero – AIATEL[10] che si proponeva di professionalizzare il settore e di qualificare i giovani animatori.
Dal 1973 al 1988 Animazione Sociale e AIATEL, unendo risorse cattoliche e laiche, cooperarono diventando il polo di riferimento di tutta l'Animazione Socio-Culturale italiana. Nel 1974 l'AIATEL organizzò a Milano il primo Convegno Nazionale sul tema: "L'Animazione come professione: problemi e prospettive". Nel 1975 il Convegno "La formazione degli Animatori". Dal 1977 al 1980 l'AIATEL promosse ben 4 Workshops Italiani di Animazione e 2 Worshops Europei[11].
Dal 1973, per circa un decennio, l'Animazione italiana si è dedicata a sperimentazioni in diversi settori, in un ruolo un po' marginale ed un po' carbonaro. AIATEL e Animazione Sociale si dedicarono soprattutto all'editoria, alla convegnistica ed ai seminari e corsi di formazione. Molte iniziative formative realizzate (oltre 100) erano rivolte a giovani aspiranti animatori, ma molte furono anche commissionate da Enti Locali che iniziavano a progettare servizi con la presenza di animatori qualificati. Torino, Roma e poi Verona furono i Comuni che per primi inserirono nel proprio organico gli

[9] È interessante notare che il primo volume sull'Animazione uscito in Italia è quello di Limbos E. "L'ANIMATORE SOCIO-CULTURALE", Armando, Roma, 1972, e che di tutta la bibliografia sull'Animazione la parte maggiore è dedicata a quella socio-culturale.
[10] L'AIATEL è stata fondata da quattro animatori: Guido Contessa, Roberto Morandi, Claudio Stradella e Danilo Vichi.
[11] Caratteristica di questi Workshops era la compresenza in parallelo di diversi gruppi e di diverse tecniche. Per dare un'idea della geografia dell'Animazione negli Anni Settanta, ricordiamo i nomi dei gruppi che parteciparono a queste iniziative. Collettivo G (Roma), Animazione Dopo (Torino), Acer (Veneto), TeatroVoce, QuellidiGrock, Irips, Umanitaria (Milano) nel 1977. Nel 1978: CEMEA (Milano), IETL (Brescia), Alzaia (Roma), Giocare con l'Arte di B. Munari (Milano), CMSR (Milano), Gruppo Musica-Teatro (Milano). E. Limbos (Belgio), C. Casparis (Svizzera), CNRPP (Milano), Centro Età dell'Acquario (Milano), Compagnia Sperimentale Drammatica (Torino) nel 1979. Nel 1980: coop. L'Orchestra (Roma), ARIPS (Brescia), Provincia Milano, Centre Pompidou (Parigi), Whole person Istitute (Usa), Centre Culturel Francais, M. Lodi (Piacenza), CMSR (Milano), ANFFAS (Milano) e Comunità S. Benedetto (Genova).

animatori, in servizi socio-culturali o per i giovani. Decine di gruppi si dedicavano intanto a micro-esperienze nei soggiorni di vacanza, con gli anziani, con i bambini, con gli handicappati e con i tossicodipendenti.
Il decennio finì con due importanti eventi storici. Nel 1977 a Bologna esplose il fugace movimento degli "Indiani Metropolitani", che fu l'ultimo colpo di coda della creatività sessantottina. Nel 1978 fu approvata la Legge 180, nota col nome del suo promotore F. Basaglia, che sancì l'avvio del processo di smantellamento dell'istituzione manicomiale. In entrambi gli eventi fu presente l'Animazione Teatrale nelle sue forme più spettacolari ed effervescenti, che in qualche modo influenzarono il decennio successivo.

1.3- I cretini Anni Ottanta: l'effimero e la comunità degli Animatori

Gli Anni Ottanta sono gli anni del regime partitocratico, del compromesso fra maggioranza e opposizione e dello Stato Assistenziale. È il decennio della fine dei dibattiti, degli scontri e dei conflitti; del rampantismo e della "Milano da bere"; della corsa ai soldi e dell'esplosione dell'immagine; della riscoperta delle discoteche e del trionfo dello sciocchezzaio televisivo. Per certi versi il peggiore decennio del secolo.
L'autoritarismo fascista e post-bellico aveva qualche base etica ed ideale, come la conflittualità degli Anni Sessanta e Settanta. Gli Anni Ottanta, sotto una facciata benevola e gaudente, nascondevano un autoritarismo odioso perchè basato sull'esplicita compravendita della società civile ad opera delle "mafie" dei governi nazionali e locali. Consenso, dissenso, diversità, dialettica e marginalità: tutto era comprato a suon di finanziamenti pubblici, o meglio "privati", cioè sottratti alla collettività dai Partiti. Tutto era spettacolarizzato, lustrato e ridicolizzato. Il "mercato delle vacche" messo in piedi nel decennio 1980-1990 non ha solo ferito la libertà, la dignità e l'economia del popolo italiano: ha soprattutto (e questo risulterà imperdonabile a una lettura storica) minato la fiducia nelle Istituzioni, il senso dello Stato, la speranza di cambiamento collettivo. Il cinismo degli Anni Ottanta ha ucciso la voglia di cittadinanza degli italiani. Era difficile uscire dagli Anni Settanta, ma la via scelta è stata la peggiore possibile: una sorta di grande overdose di cocaina, capace di far dimenticare il passato e di produrre un'artificiale frenesia.
Sul piano culturale e sociale il decennio è caratterizzato da un clima demenziale che possiamo chiamare "nicolinismo". L'Assessore Nicolini della prima Giunta rossa del Comune di Roma ha varato uno stile di Animazione socio-culturale che aveva qualche motivazione nel contesto in cui è nato. L'idea di Nicolini

era quella di sconfiggere il coprifuoco creato dagli Anni di Piombo, ridare la città e la notte ai cittadini, rimettere in circuito l'allegria e la voglia di vivere. La via scelta fu quella di valorizzare l'effimero, la creatività, la provocazione bonaria, promuovendo il riuso di spazi urbani, il lancio di eventi popolari accanto a quelli più radical-chic, l'emissione a raffica di manifestazioni abbaglianti quanto volatili. L'intenzione insomma era buona, ma la via scelta era paradossale. Tanto più paradossale in quanto Nicolini era Assessore del PCI che per decenni aveva accusato (a ragione) il Governo di non fare una politica delle strutture e delle istituzioni, preferendo un clientelismo a pioggia ed effimero. L'idea forse era quella di produrre cambiamenti vistosi senza l'onere di innovare le strutture e la logica dell'Amministrazione locale e nazionale. Il nicolinismo dilagò in tutta Italia perchè dava una copertura culturale di sinistra ad un'operazione in cui la destra era maestra: effimero, clientelismo, controllo pubblico della cultura espressa dalla società civile. Ciò che prima veniva fatto in modo artigianale, il nicolinismo lo rese professionale ed organizzato, sistematico: fu il modo per mettere la cultura e l'iniziativa culturale dei cittadini sotto la tutela dei Governi locali e nazionali. Ciò che non era stato possibile abbattere nel trentennio post-bellico, cioè il dissenso, la critica, la differenza, fu addomesticato e comprato con la strategia dell'Effimero. Come è potuto avvenire? La copertura ideologica a questa operazione fu data dal concetto che la cultura, il tempo libero, l'aggregazione, sono un diritto dei cittadini che devono goderne in piena gratuità. Ideologia tipica dello Stato Assistenziale fondato su un'ipotesi di progressiva svalutazione da far pagare ai nipoti. Ideologia peraltro assai gradita alle imprese rampanti del nuovo consumismo, perché tutti i soldi non spesi nella soddisfazione dei bisogni immateriali vanno in golfini di Benetton, scarpe Nike e nuove lavatrici. La copertura burocratica fu data dalla moltiplicazione di uffici, funzionari e consulenti che in tutti i Comuni sono passati dalle noiose scartoffie al mondo dorato dello spettacolo e dello star system. La copertura sociale fu data dalla distribuzione a pioggia di finanziamenti cospicui.
Negli Anni Ottanta sono migliaia i gruppi di Animazione, di Teatro, di Spettacolo che nascono e prosperano totalmente finanziati dalle Giunte Comunali. L'idea del barocco, dell'effimero, dello stupefacente (gli Ottanta sono gli anni della massima diffusione delle droghe) conteneva tuttavia in sé i germi della propria dissoluzione. Da una parte la moltiplicazione dei clientes, sempre più famelici, dall'altra l'escalation della grandiosità circense non potevano che scontrarsi con i limiti della finanza pubblica. Alcuni esempi valgano per tutti. Il Comune di Verona (Giunta bianca) finanziò con 60 milioni l'ARCI, per far esibire un equilibrista su un filo teso sopra l'Adige, durante una sola serata di carnevale. Il Comune di Bologna (Giunta rossa) spese quasi 100 milioni per far recitare Dante a Carmelo Bene dalla cima della Torre degli Asinelli,

in occasione di una commemorazione della strage della Stazione. Il Comune di Milano (nel 1989, Giunta craxista) spende 172 milioni per una "festa dei coscritti" nella quale si esibiscono Jovanotti e Sabrina Salerno. Comuni di 3.000 anime investivano tutti i loro soldi per una serata col teatro Katakali, un gruppo di danzatori di Sri Lanka, un festival del nuovo cinema peruviano. Furono dieci anni di gare allo sperpero effimero e alle iniziative sempre più sorprendenti. Non poteva durare, e infatti non durò. Le rovine lasciate dalla stagione dell'Effimero sono parecchie. Intanto una grande fetta di operatori che, finita la festa, si sono trovati senza occupazione né prospettive. In secondo luogo si è oscurato il concetto di qualità, dal momento che il solo criterio di coinvolgimento nei programmi pubblici era quello dell'affiliazione partitocratica. Infine, più grave di tutto, la stagione dell'Effimero ha distrutto il mercato privato, talché dalla fine degli Anni Ottanta a tutt'oggi, il panorama dei gruppi autonomi di produzione culturale è desolante.
Citiamo solo alcuni esempi. Il Centro Milanese per lo Sport e la Ricreazione, con i soldi pubblici, ha per un decennio offerto gratuitamente uno sterminato numero di Corsi per il Tempo Libero, uccidendo molti dei gruppi che prima erano sul mercato. La politica dei cinema d'estate non è stata quella di negoziare con i gestori privati una programmazione apposita, ma quella di organizzare cineforum semi-gratuiti in luoghi pubblici prestigiosi. Risultato: nelle città le sale d'estate sono chiuse, il che, riducendo l'introito annuo, contribuisce alla chiusura anche invernale. I concerti di musica per i giovani erano prima organizzati da managers privati. Poi ci si sono messi di mezzo i Comuni, negando gli spazi, obbligando il ricorso ad organizzazioni parapartitiche per il servizio d'ordine, finanziando concerti gratuiti. Risultato: verso la fine degli Anni Ottanta i managers privati sono quasi estinti ed i concerti sono diminuiti o dequalificati.
Nel frattempo l'Animazione si era divisa in due. Una grande parte, quella più giovane e meno solida, si è buttata sull'Effimero a corpo morto, ripescando ed estendendo la vecchia Animazione teatrale: mimi, clowns, giocolieri, trampolieri diventarono parte del panorama urbano da Pordenone e Mazara del Vallo. Ma anche ottenendo appalti per centri di aggregazione, soggiorni di vacanza, feste di quartiere, centri estivi urbani, cineforum, mostre, concerti.
Il prezzo che ha dovuto pagare l'Animazione vendutasi all'Effimero è stato la sua progressiva spettacolarizzazione da una parte, e dall'altra la sua completa organicità agli Assessori che controllavano gli appalti. Un solo aspetto positivo possiamo segnalare di questo arrembaggio all'Effimero: l’enorme diffusione, anche se non nella sua forma più seria, dell'Animazione.
Gli Ottanta non sono stati anni inutili per una buona parte dell'Animazione: sono serviti a studiare, consolidare le teorie, fare esperienze paradigmatiche, invadere territori nuovi, avviare

un'organizzazione della comunità degli animatori. In sostanza nel decennio l'Animazione si è professionalizzata. Molti Comuni hanno inserito nella pianta organica animatori professionali. Molti Comuni hanno avviato servizi per giovani o anziani, appaltandoli a gruppi di animatori. Si sono avviate le prime significative ed organiche esperienze di formazione. Molti settori prima estranei sono entrati nella visuale dell'Animazione. Cosa è successo ai filoni dell'Animazione Anni Sessanta? Dell'Animazione Teatrale abbiamo già descritto l'entrata massiccia nella logica dell'Effimero. L'Animazione Scolastica ha sostanzialmente vissuto un decennio in apnea, portata avanti solo da gruppi di insegnanti piuttosto isolati. L'Animazione Turistica ha continuato la sua progressiva espansione, entrando non solo nel turismo di consumo (alberghi, villaggi e campeggi), ma anche nel turismo a fini sociali promosso dalle organizzazioni sindacali, dagli Enti Locali, dalle Pro Loco e dalle APT, dalle Comunità Montane.
L'Animazione Socio-Culturale ha assunto la leadership della comunità animativa, evolvendosi in Animazione di Quartiere, di Comunità, ed infine Polivalente.
Gli Animatori professionali, invece che caratterizzarsi per il tipo di approccio, si definiscono in base ai settori di impiego, molto diversificati, anche se la metodologia più diffusa deriva dal tradizionale impianto dell'Animazione Socio-Culturale. Si moltiplicano gli animatori che operano nei Centri urbani di aggregazione per giovani e per anziani; nei Progetti Giovani e negli Informagiovani; nelle ludoteche, in espansione progressiva; nei Centri Culturali Polivalenti; nei servizi per soggetti a disagio (Ospedali, Comunità, Centri per disabili e pazienti psichiatrici); nelle Case di Riposo. In compenso si moltiplicano i settori nuovi di intervento animativo. Si diffonde l'Animazione Sportiva, soprattutto ad opera del Centro Sportivo Italiano[12].
Si aprono spazi per l'Animazione nel Volontariato e negli Scambi Internazionali. Una parte molto qualificata dell'Animazione viene impiegata nei processi formativi per adulti, come animatori d'aula.
Si diffonde l'Animazione alla Lettura e nelle Biblioteche. Si comincia a parlare di Animazione allo Sviluppo, alla Salute, alla Pace. Si moltiplicano le esperienze di Animazione Ecologica o Ambientale. La comunità degli animatori professionali registra negli Ottanta numerose date significative.
Nel 1981 l'AIATEL promuove la Prima Conferenza Nazionale dell'Animazione dal titolo: "Passato, presente e futuro dell'Animazione Italiana". Ad essa seguiranno la Seconda Conferenza "Animare l'Animazione Italiana" nel 1982; e la terza Conferenza "Dopo l'Effimero" nel 1986[13]. A chiudere il decennio

---

[12] Il Centro Sportivo Italiano ha recentemente lanciato l'interessante rivista "Animazione Sportiva".
[13] Queste Conferenze furono organizzate da AIATEL e ISAMPES e avevano il carattere di Stati Generali dell'Animazione perché chiamavano a raccolta tutti

ricordiamo che sempre l'AIATEL promosse nel 1989 il Primo Forum Italiano della Formazione di Animatori[14]. Ancora nel 1981, il Comune di Torino ed il Comitato Italiano del Gioco Infantile– CIGI, sotto la guida del compianto Gigi Perego, promossero il Primo Simposio Nazionale "Gioco e Animazione nel mondo. Formazione degli Animatori in Europa".
Fra le tante questioni importanti discusse in quella sede (Torino era la città leader dell'Animazione italiana e il CIGI era l'organizzazione più impegnata sul gioco infantile) una segnò una svolta decisiva verso la maturità dell'Animazione. I quasi 300 operatori ed amministratori presenti a Torino convennero che l'Animazione era una pratica unitaria, non segmentabile né per settore d'impiego né per tipo di utenza. Tutti i presenti concordarono sulla necessità di contrastare il trend che si delineava: lo spezzettamento dell'Animazione in segmenti ghettizzati per handicappati, per immigrati, per anziani, per bambini. In quell'occasione si sancì per la prima volta che l'Animazione ha come principale metodologia quella delle relazioni/connessioni e come primo referente la comunità territoriale. Quindi l'Animazione fu definita "polivalente" e questo termine fu inserito nell'elenco delle qualifiche previste dal Ministero del lavoro. Stretta conseguenza di questa nuova impostazione fu la dichiarazione della necessità di una formazione di base minima e unitaria, omologa a quella vigente in molti Paesi Europei, per tutti i diversi tipi di animatore[15].
Ma negli Anni Ottanta, mentre sulla ribalta domina l'Effimero, la comunità degli Animatori registra almeno tre altri fatti molto significativi. Il primo fu la fondazione della Società Italiana di Animazione–SIA, che l'AIATEL tentò senza successo di promuovere fin dal 1981. Il secondo tentativo nel 1988, in margine al Convegno "Animazione in città", promosso dal Comune di Milano, ebbe successo e fu così fondata la prima ed unica confederazione rappresentativa a livello nazionale degli animatori italiani. La SIA ha avuto ed ha vita difficile e travagliata, per tanti

---

i gruppi tradizionali e le persone significative dell'Animazione. Alla Prima Conferenza hanno testimoniato Alfieri, Devizzi, Ellena, Di Rosa e Tavazza, oltre che i Comuni di Torino, Agrigento, Pordenone, Genova, Padova, Massa, Varese e Verona. Alla Seconda Conferenza presenziarono parecchie organizzazioni clienti dell'Animazione fra cui i Comuni di Genova, Verona, Varese e Forlì; la CISL milanese; l'Arca Enel. Alla Terza Conferenza parteciparono quasi 300 persone con gruppi provenienti da circa 15 diverse città del Centro–Nord. Il rapporto della seconda Conferenza è stato pubblicato sul N°46 di Animazione Sociale, luglio-agosto, 1982. Quello della Terza sul N°74-75, marzo-giugno, 1987 (v. Cap.9).

[14] Per notizie più precise sui tre Forum Nazionali della Formazione di Animatori cfr. Cap. 9.

[15] cfr. gli Atti del Primo Simposio Nazionale"Gioco e Animazione nel mondo", Ed. Thyrus, Terni, 1981.

motivi, ma è la prova dell'unità dell'Animazione professionale che rende possibile il dialogo con le Istituzioni politiche[16].
Un altro fatto di grande importanza fu l'avvio nel 1985 del Primo Corso biennale per Animatori Socio-Culturali e Socio-Ricreativi promosso dalla Regione Lombardia e gestito per 4 anni in partnership da AIATEL e ISAMEPS. Fu importante questo Corso perché fu il primo a dare una qualifica pubblica e ad avere una continuità. Fino ad allora erano state centinaia le esperienze formative ma tutte o occasionali (realizzate ad hoc per un solo gruppo) o prive di riconoscimento pubblico. L'ultimo fatto importante fu l'apertura nel 1988 della Scuola Nazionale Animatori dell'AIATEL, tuttora funzionante, che consisteva in un Corso biennale per Animatori Polivalenti, basato su un modello formativo identico in 6 Regioni: Valle d'Aosta, Piemonte, Lombardia, Veneto, Emilia Romagna, Sicilia. In alcune di queste è stata fornita una qualifica pubblica (o regionale o della CEE) in altre no. Ma questa è storia dell'ultimo decennio del Millennio.

1.4- I riflessivi Anni Novanta: verso l'istituzionalizzazione

Sul piano politico, gli Anni Novanta segnano l'inizio del processo di riscatto civile. Una specie di rivoluzione soft, gestita dai giudici milanesi, è riuscita laddove avevano fallito sia il Sessantotto sia il terrorismo: chiudere la prima Repubblica e dare il via alla seconda. Ho definito riflessivi questi anni perché è come se l'Italia avesse iniziato a guardarsi allo specchio e compreso la necessità di profonde innovazioni. Come sempre, le novità sono inizialmente gracili e molto discutibili, la voglia di tornare indietro è forte. Ma ormai la direzione è irrevocabile.
Dal punto di vista dell'Animazione, il decennio si apre con un Convegno, organizzato dal Comune di Forlì sul tema "Professione Animatore". Il Convegno ha visto una foltissima partecipazione ed ha elaborato un documento (v. Allegato 2), che in sostanza esprime la maturità dell'Animazione italiana e la sua volontà di istituzionalizzarsi. Come conseguenza del Convegno, la SIA si è impegnata nella produzione di un codice deontologico (v. Allegato 3) e nella produzione di apposite Leggi regionali e nazionali a tutela della professione. L'AIATEL ha intensificato la diffusione della Scuola Nazionale Animatori, procedendo anche nella creazione di un network europeo di gruppi di Animazione e di formatori di animatori. Il modello SNA, di cui parlerò nel capitolo 9, è stato messo a punto anche dopo il Secondo e Terzo Forum Italiano della Formazione Animatori (1990 e 1991).

---

[16] La S.I.A è una federazione di gruppi di Animazione ed è stata fondata da AIATEL, ARIPS, SAIPS (FO),.Centro Pedagogico Don Bosco (VR), Coop. La Giostra (MI), Coop. Il Volo (FO), Coop. La Baracca (Monza).

Il senso di libertà creato dal passaggio alla Seconda Repubblica, insieme alla crisi dello Stato Assistenziale, hanno dato all'Animazione il coraggio di entrare sul mercato e diventare impresa. Nascono così centinaia di nuovi gruppi di animatori e di nuovi Servizi. L'Animazione Teatrale resta in crisi, almeno come professione autonoma. L'Animazione Turistica continua la sua espansione ed anzi inizia un processo di qualificazione e di stabilizzazione contrattuale[17]. L'Animazione Polivalente dilaga in decine di settori: dalle ludoteche ai centri ricreativi per minori, dai Centri Giovani alle Case di Riposo, dai Progetti Giovani ai Soggiorni di vacanza. Nasce anche l'ipotesi di una Animazione Sociale che punta a scorporare il settore del disagio, sia pure con parecchie contraddizioni[18]. Insomma gli Anni Novanta sanciscono il riconoscimento dell'utilità sociale dell'Animazione e segnalano la maturità raggiunta da questa professione. Siamo solo a metà del decennio ma non sembra troppo profetico immaginare che entro il 2000 l'Animazione sarà inserita formalmente nel panorama delle professioni centrali nel prossimo secolo.

1.5- Periodizzazione e cronologia dell'Animazione italiana

Per concludere questa carrellata storica, molto sintetica, sembra utile una tavola sinottica di periodizzazione dell'Animazione italiana.

1960-1970	1970-1980	1980-1990	1990-2000
CONDIZIONI PRINCIPALI			
stato nascente	marginalità	effimero	istituzionalizzazione
FINALITÀ PRINCIPALI			
coscientizzazione sviluppo risorse	provocazione creatività	divertimento sviluppo com.	connessioni imprenditorialità

[17] Il primo ed unico libro uscito sull'Animazione turistica è del 1988: Noto M. e Risi B. "L'ANIMATORE TURISTICO", Ottaviano, Roma.
[18] L'unico testo uscito a sostegno di questa ipotesi dell'Animatore Sociale è il Capitolo 2 del libro di Maurizio R, Rei D. (a cura di) "PROFESSIONI NEL SOCIALE", EGA, Torino, 1991.

FOCALIZZAZIONE			
cambiamento istituzionale	lavoro extra istituzionale	cambiamento comunitario	lavoro istituzionale
AREE DI INTERVENTO			
nuova pedagogia nuovo teatro nuova città	modi alternativi	nuovo territorio	nuova professione polivalente

1962-68	stato nascente nella Scuola (L .Alfieri), nel Quartiere (A. Ellena), nel Teatro (F. Passatore)
1971	rivista Animazione Sociale
1972	"L'Animatore Socio-Culturale" di E. Limbos, Armando, Roma
1973	Associazione Italiana Animatori Tempo Libero – AIATEL
1974	Convegno "L'Animazione come professione" (AIATEL)
1975	Convegno "La formazione degli animatori" (AIATEL)
1977-80	1°-2°-3°-4° Workshop Italiano 1°-2° Workshop Europeo – AIATEL
1981	1° Simposio Nazionale "Gioco e Animazione nel mondo. Formazione degli animatori in Europa" (Comune di Torino – CIGI)
1981-86	1ª-2ª -3 ª Conferenza Nazionale dell'Animazione – AIATEL/ISAMEPS
1988	Società Italiana di Animazione – SIA
1989	Scuola Nazionale Animatori – AIATEL/SNA
1990	Convegno "Professione Animatore" (Comune di Forlì)
1989-91	1°-2°-3° Forum Italiano Formazione Animatori – AIATEL

CAPITOLO 2

LE PREMESSE TEORICHE

Una professione nasce da un bisogno sociale ma anche da una visione del mondo. L'Animazione è cresciuta in risposta alla grande trasformazione dell'Occidente, ed ai bisogni che questa ha fatto emergere. Ma l'Animazione sarebbe un semplice mestiere se non disponesse di una teoria sulle ragioni della sua esistenza, il suo ruolo, le sue basi costitutive. La differenza fra professione e mestiere o arte non sta nei risultati, ma nella capacità della prima di riflettere su sé stessa e di spiegare i suoi perché ed i suoi come.
L'Animazione nasce da una concezione del mondo che va esplicitata e che funge da bussola, ogni volta che sorgono dei dubbi sulla direzione da prendere, anche nelle più semplici decisioni operative. Se l'Animazione non esplicita le sue meta-teorie, e soprattutto se non resta fedele ad un qualche organica visione del mondo, si perde nelle contraddizioni della quotidianità e smarrisce il suo senso e la sua identità. La parola Animazione viene usata ed interpretata in svariati modi. Vengono chiamate "animatrici" le giovani sculettanti sui cubi delle discoteche. Vengono chiamati animatori delle vendite gli imbonitori dei mercati. Si definiscono animatori molti attori, musicisti, artisti di serie B. Si usa il termine a volte per indicare le baby-sitters, altre per indicare i presentatori televisivi.
Trattandosi di una professione relativamente nuova, l'Animazione si trova nella situazione nella quale tre secoli fa stava la medicina. Venivano chiamati con lo stesso termine (cerusico) quelli che tagliavano la barba al re, facevano partorire le mucche, somministravano i salassi e trafficavano con erbe e pietre "terapeutiche". Senza contare poi che le "cure" erano somministrate indifferentemente dagli anziani, dai monaci, dai maghi e dagli alchimisti. La medicina ha dovuto distinguere, separare, dare confini a sé stessa ed alle pratiche non professionali o di professioni limitrofe, e ha dovuto motivare questi confini con una visione dell'Uomo, della Società, della Storia. Lo stesso iter deve seguire oggi l'Animazione, se vuole sancire la sua condizione di professione autonoma. Poiché l'Animazione è per ora solo una pratica, non una scienza, essa deve fare ricorso a tutte le discipline umane e sociali consolidate, per costruire un'interpretazione del mondo comunicabile.

2.1- Un’interpretazione dell'Uomo

L'Animazione è una pratica umana e sociale, nel senso che si occupa delle persone e degli aggregati sociali, dal punto di vista immateriale. L'Animazione non si occupa di ricchezza materiale, né di benessere fisico, né di oggetti naturali. Si occupa degli uomini e delle aggregazioni come "soggetti culturali". Esiste una corrente dell'Animazione, soprattutto attiva nel volontariato[19], di ispirazione fortemente connotata in senso cattolico. Per questa parte della comunità degli animatori (peraltro piuttosto appartata) la visione dell'Uomo coincide con il Cristianesimo. I motivi ed i perché all'Animazione vengono cercati e trovati nel sistema religioso di pensiero e di fede.
Essendo un laico ed un tecnico, cercherò di indicare qui i riferimenti laici e tecnici dell'Animazione, anche se un’impostazione diversa a monte non dà che differenze modeste a valle.

1- L'Uomo è il Soggetto di un progetto di benessere e crescita psico-fisica, a scala infinita.
2- L'Uomo è la risultante dei suoi bisogni interni e delle relazioni che si trova ad avere.
3- L'Uomo è un essere plurale, nel senso che è e vuole più cose differenti, a volte contrastanti fra loro.
4- L'Uomo ha livelli di consapevolezza infiniti.
5- L'Uomo ha capacità potenziali crescenti ed infinite.
6- L'Uomo è un Soggetto razionale ed emotivo.
7- L'Uomo è un Soggetto libero e responsabile.
8- Il gioco, la gioia e la sofferenza sono bisogni equivalenti.
9- La sicurezza e l'insicurezza sono bisogni equivalenti.

Il termine Uomo è scritto con la maiuscola per indicare l'umanità, in generale ed in astratto, senza distinzioni di sesso, razza, religione, cultura, abilità o stato mentale. Lo stesso termine e gli stessi principi valgono per il singolo individuo e, allo stesso modo, per le aggregazioni umane.
Le apodittiche affermazioni espresse nella finestra denunciano visibilmente i debiti verso la psicologia e la psicoanalisi, che sono le principali discipline che ispirano l'Animazione.
L'affermazione per cui l'Uomo è il Soggetto di un progetto di benessere psicofisico, indica l'ipotesi che l'umanità sia protesa alla "ricerca della felicità". Il che implica l'emancipazione dai bisogni

[19] Per un approfondimento di questo approccio si possono consultare i libri editi da Elle Di Ci , come per esempio Pollo M. "L'ANIMAZIONE CULTURALE: TEORIA E METODO" (1986) o Comoglio M. "ABILITARE L'ANIMAZIONE" (1989).

materiali primari, dalle malattie, ma anche la realizzazione dei desideri di crescita, sviluppo, apprendimento culturale e morale. L'Uomo vuole migliorare in tutti i sensi, anche se a ciò si oppongono ostacoli esterni ed interni; anche se a volte ciò che appare è il contrario; ed anche se per farlo può avere bisogno di un aiuto, come, fra i tanti possibili, l'Animazione. Da questa prima affermazione teorica, discende una regola aurea dell'Animazione che possiamo definire così: non esiste soggetto, individuo o aggregazione che non possa essere aiutato dall'Animazione ad aumentare il suo benessere. Può sorgere un problema di convenienza (tempo, denaro, sforzi) o un problema di competenze (aumentare il benessere di certi Soggetti è difficilissimo). Tuttavia, in astratto, l'Animazione si assume il compito di contribuire all'aumento di benessere di tutti i soggetti che lo desiderano.
Che l'Uomo sia la risultante del suo mondo interno e delle sue relazioni è un'acquisizione formulata nella teoria del campo di K. Lewin[20]. "Essere" equivale ad "essere con" è la sintesi del pensiero heideggeriano[21], che l'Animazione sposa incondizionatamente. Questo significa che non esiste un Io senza un Noi, che non ha senso parlare prima di maturità e poi di socializzazione, che il lavoro sulle relazioni equivale al lavoro sul soggetto e viceversa. Per l'Animazione questo indica l'imperativo del "lavoro insieme" all'utente, ma anche del lavoro fra utente e contesto, e fra contesti. Il lavoro singolare, individuale, isolato e ghettizzato, prima che inaccettabile sul piano teorico e morale, è inefficace sul piano operativo.
L'Uomo è un essere plurale e contraddittorio: affermazione in debito con tutto il pensiero freudiano della conflittualità degli istinti.
L'Uomo è un’assemblea permanente, specchio dell’assemblea di voci che lo circondano costituendo le sue relazioni. Tali voci sono diverse e molto spesso contraddittorie. L'Uomo è sempre più cose diverse, ha bisogno di, e desidera, cose diverse. Il che implica che l'Uomo dice o fa cose vere, e che spesso nasconde cose altrettanto vere ma contrarie alle prime. Per l'Animazione questo rimanda alla necessità di una continua lettura e interpretazione, che non si basi però su una distanza ottica, ma su una relazione identificatoria. Mettersi nei panni dell'altro, restando diversi e separati, è la base di ogni relazione ma ancor più di una relazione finalzzata come quella animativa.
Ma significa anche impegnarsi sulle resistenze e le difese che ogni soggetto oppone alla propria crescita. Il lavoro dell'Animazione si realizza tramite un'alleanza fra le parti interne dell'animatore e dell'utente che vogliono cambiare, contro le parti interne di entrambi che si oppongono.

---

20 Cfr. Lewin K., "PRINCIPI DI PSICOLOGIA TOPOLOGICA", OS, Firenze, 1970.
21 Cfr.Heidegger M., “ESSERE TEMPO”, UTET, Torino, 1969.

L'Uomo ha livelli di consapevolezza infiniti. La psiche umana è un contenitore infinito, come ha dimostrato impeccabilmente I. Matte Blanco[22]. Non esiste la coscienza assoluta, come non esiste limite alla comprensione di sé e del mondo. La coscientizzazione, che fu la prima mission dell'Animazione negli Anni Sessanta, è una discesa infinita nel profondo di sé, della vita e del mondo, il cui termine è dato solo dalla morte. Per l'Animazione questo implica un compito infinito ed una speranza indiscutibile. Esiste sempre un livello superiore di coscienza da ricercare e per cui lottare.
L'Uomo ha capacità potenziali crescenti ed infinite. Questa affermazione si collega alla precedente, ampliandola. Ogni Soggetto può diventare qualsiasi cosa e può esprimere capacità infinite, senza limiti né vincoli. Poiché la psiche umana è un contenitore infinito, ha capacità infinite e la loro repressione o riduzione derivano dalle situazioni contestuali e dalle decisioni prese ogni momento. Il possesso di capacità potenziali infinite rimanda ad un potere infinito del Soggetto su sé e sul mondo, che l'Animazione ha il compito di stimolare ad attualizzarsi.
Naturalmente questi concetti astratti devono essere confrontati con la realtà fisica (per es. disabili e minori) e storico-sociale (per esempio in periodi di scarsità). L'uomo è un soggetto razionale ed emotivo. Questo concetto ha attraversato tutta la filosofia dell'Occidente, ed apparentemente è entrato nel buon senso comune al punto da sembrare un'ovvietà. In verità i comportamenti quotidiani, i ragionamenti pubblici, la stessa azione amministrativa e l'Animazione, esprimono una visione razionalista. Gli aspetti emotivi sono considerati debolezza, rumore, quando non addirittura patologia. In qualche caso l'Animazione, specie quella Teatrale, è più provocatoria, predilige gli aspetti emotivi, cadendo in un errore simmetrico. Dire che il soggetto è sia razionale che emotivo implica tenere conto di entrambi i piani simultaneamente, non solo nell'interpretazione ma anche negli interventi. Per l'Animazione questo concetto significa non una mediazione, cioè qualcosa di un po' razionale ed un po' emotivo, bensì una perpetua oscillazione su entrambi i livelli al massimo grado possibile.
L'Uomo è un soggetto libero e responsabile: questa è un'altra dichiarazione a parole ovvia, ma in pratica quasi sempre dimenticata. Il riconoscimento della radicale libertà del soggetto implica per l'Animazione la necessità di un continuo contratto con l'utente, nel quale deve essere presente un sostanziale consenso attivo: l'Animazione non può mai essere imposta, nemmeno col sorriso. Ciò che si impone al soggetto si chiama indottrinamento o manipolazione, anche se è qualcosa di buono. Ma comprende anche l'accettazione dello scarto fra progetto animativo e risultato, o meglio, della scelta dell'utente circa l'uso del benessere ottenuto

[22] Cfr. Matte Blanco I. "L'INCONSCIO COME INSIEMI INFINITI", Einaudi, Torino, 1981.

con l'aiuto dell'Animazione. L'Animazione stimola ed accompagna un viaggio il cui traguardo è ignoto sia all'animatore che all'utente. Coscienza e potenziale espresso, le due finalità ultime dell'Animazione, possono essere usate dall'utente per fini opposti a quelli dell'animatore. Questo non solo è eticamente giusto, ma soprattutto è operativamente ineliminabile. Nessun tentativo di imposizione, indottrinamento o manipolazione ha mai efficacia reale e duratura. La libertà del soggetto è strettamente collegata alla sua responsabilità. Il soggetto decide sempre, anche quando sembra incerto o indeciso, e dunque è responsabile dell'uso che fa della sua libertà. Per l'Animazione questo significa meno responsabilità ma anche meno onnipotenza. Se non si ottengono risultati non è tutta colpa dell'Animazione, ma nemmeno è tutto merito dell'Animazione se i risultati sono ottimi.
L'Uomo deve soffrire ma anche gioire. Deve faticare ma anche giocare. La nostra cultura tende a mettere l'accento solo sulla sofferenza, trascurando il piacere. Invece l'Uomo ha bisogno, direi quasi il diritto, di soffrire come di godere. Il gioco è lo strumento principe dell'Animazione perché, a certe condizioni, contiene uguali porzioni di gioia e sofferenza, di tensione e soddisfazione. L'Animazione deve evitare sia i giochi ebeti sia quelli sadici, ed operare un'adeguata oscillazione fra gioia e sforzo. Infine, l'Uomo ha bisogno di sicurezza e di insicurezza, ha bisogno di ripetizioni, certezze e abitudini; ma ha anche la necessità vitale di esplorazioni, rischi, sogni. Solo l'insicurezza permette la consapevolezza e lo sviluppo di ciò che è potenziale; solo l'estraneo, l'ignoto, il misterioso, l'oscuro consentono la crescita. Questo non significa dirigere l'Animazione su esperienze estreme, angoscianti e dunque regressive. Significa anche qui oscillare fra le diverse polarità del certo e dell'incerto, offrendo quella minima base di sicurezza che consente al soggetto il salto fiducioso e coraggioso verso l'insicurezza dell'inesplorato.

2.2- Un'interpretazione della Società

L'Animazione opera nel sociale, nel senso che ha come spazio di azione, i processi culturali dei soggetti aggregati. Qualcuno identifica, senza alcuna giustificazione teorica, il sociale con il disagio e l'assistenziale. Invece il sociale è lo spazio del socius, del civile, della relazione. L'Animazione opera nella società ed ha perciò bisogno di una visione della stessa. Anche qui cerchiamo di dare la nostra visione laica e tecnica della società, per punti.

1- La Società è un patto fra soggetti che rinunciano ad una parte della loro libertà in cambio di benefici.

2- La Società è un insieme di aggregazioni (il cui elemento basico è il piccolo gruppo familiare o amicale o operativo), tenute insieme da leggi.
3- La Società non è lo Stato, né l'Amministrazione Locale, né le Istituzioni: che sono solo aggregazioni forti interne ad essa.
4- La Società non è la maggioranza né la cultura dominante: è l'insieme dei Soggetti coabitanti entro confini comuni e sottoposti alle stesse leggi.
5- Nella Società, come nell'Uomo, il conflitto è fisiologico. Solo le forme del conflitto possono essere patologiche.
6- Il conflitto sociale principale è oggi quello fra i cittadini ed i ceti che controllano i poteri.
7- La principale arma di controllo sociale oggi è la cultura in senso lato.

Che la società sia un patto di rinuncia a qualcosa in cambio di qualcos'altro è un concetto contrattualista largamente accettato. S. Freud[23] ha spiegato mirabilmente la cause e le conseguenze del contratto sociale. Un contratto necessario alla civiltà, ma basato sulla repressione di qualcosa e perciò stesso causa di nevrosi. L'obiezione a Freud, proveniente dalla Scuola di Francoforte (Marcuse in primis), è che la repressione necessaria alla civiltà è spesso aggravata da una repressione aggiuntiva, motivata non dalla convivenza, bensì dal potere dei ceti dominanti.
Questo scarto è quello che richiede consapevolezza e spiega uno dei motivi del conflitto sociale. L'Uomo è un soggetto con bisogni e desideri infiniti, è dotato della necessaria energia psichica per soddisfarli. Che ne sarebbe della società se tutti i soggetti usassero questa energia nella direzione della propria soddisfazione? La civiltà implica una rinuncia, ma di quale entità? E soprattutto come vengono distribuite queste rinunce? Ecco allora che è chiamato alle rinunce maggiori chi ha meno potere di decidere. Ma non basta. Se a tutti fosse chiaro il livello di rinunce, e se a queste non fossero date compensazioni, come potrebbe reggere la società l'urto degli inevitabili conflitti? Dunque occorrono due dispositivi intrecciati fra loro. Il primo è quello della traslazione o compensazione. L'energia che molti soggetti potrebbero far convergere per la soddisfazione dei propri bisogni viene deviata verso obiettivi che non intaccano, anzi alimentano, lo status quo sociale. I consumi, i mass media, la caccia, le competizioni sportive, le telenovelas concorrono a distrarre i soggetti dai loro bisogni reali e dai loro desideri, insieme concorrendo a perpetuare il sistema di poteri. Naturalmente questa deviazione non è sufficiente senza il secondo dispositivo, che chiamiamo col tradizionale termine, insieme marxiano e

[23] Cfr. Freud S. "IL DISAGIO DELLA CIVILTÀ", scritto nel 1929; in Italia ci sono parecchie edizioni, ma l'Autore si riferisce a quella curata da C. Musatti per Boringhieri.

psichiatrico, di "alienazione". L'alienazione è un processo, fondato sui meccanismi della cultura e dell'informazione, per il quale il soggetto si fa "alieno a sé stesso", cioè estraneo ai suoi bisogni e desideri. Senza questo dispositivo per molti sarebbe troppo dolorosa la rinuncia richiesta dal contratto sociale. L'alienazione rende invece accettabile la repressione aggiuntiva e la compensazione, grazie al meccanismo dell'oblio. Il soggetto, separato da sé stesso, dimentica i suoi bisogni e desideri reali, ed il progetto di realizzazione del suo benessere psico-fisico.
Tutto ciò indica con chiarezza le radici della missione dell'Animazione: la presa di coscienza dei reali bisogni e desideri, la riappropriazione di sé stessi da parte dei soggetti, la riduzione della repressione addizionale.
"La Società è un insieme di aggregazioni, tenute insieme da leggi" è un'affermazione minimalista, che non fa alcun richiamo a tesi hegeliane, romantiche o antropologiche. I fatti della ex Jugoslavia e la perdita di senso dell'unità nazionale che gli Anni Ottanta hanno prodotto, consigliano molta prudenza nell'identificare la società con lo Stato. La molecola che costituisce l'elemento basico della società è il piccolo gruppo; mentre secondo R. Dahrendorf l'atomo è il ruolo[24]. Il piccolo gruppo, sia esso famiglia, gruppo amicale–solidale o di lavoro è lo spazio più ampio di alterità possibile, senza che subentrino processi di alienazione. Virtualmente, i bisogni ed i desideri del soggetto nel gruppo sono soddisfatti ai limiti delle possibilità, cioè senza repressione aggiuntiva. Diciamo virtualmente, perché il piccolo gruppo è spesso attraversato da patologie tipiche della società: violenza, alienazione, repressione, disuguaglianze di potere. Tuttavia l'aggettivo virtuale indica che il gruppo non dispone di meccanismi oggettivi di repressione, come sono quelli di cui dispone la società (dalla povertà alla carcerazione). Il soggetto nel piccolo gruppo può reagire, difendere la sua sovranità, sottrarsi, lottare per i suoi bisogni e desideri. Nella società la sovranità del singolo è delegata, e dunque la sua condizione è subalterna. Nel gruppo familiare, amicale, operativo la micro-dimensione consente il protagonismo diretto dei membri e l'instaurazione di legami caldi, il che incrementa il vissuto di appartenenza[25]. Il gruppo non è solo una condizione sociologica di "assembramento" dei singoli, ma è uno spazio di costruzione dei soggetti (l'Uomo è un soggetto plurale). Inoltre il gruppo è insieme cinghia di trasmissione fra l'individuo e la società e struttura protettiva del primo verso la seconda.
Per l'Animazione tutto questo discorso implica la centralità del gruppo come spazio d'azione e come strumento di intervento. L'Animazione si realizza nel gruppo e col gruppo. L'Animazione

[24] Cfr. Dahrendorf R. "HOMO SOCIOLOGICUS", Armando, Roma, 1966.
[25] Su tutta la teoria dei piccoli gruppi cfr. Spaltro E. "PLURALITÀ", Patron, Bologna, 1985.

individuale e di massa non sono efficaci in quanto intrinsecamente autoritarie e alienanti.
Che la società non sia lo Stato, né l'Amministrazione Locale, né le Istituzioni, né la maggioranza né la cultura dominante è un'altra ovvietà che tuttavia viene spesso trascurata. Se accettiamo i concetti di repressione addizionale, traslazione e alienazione, non possiamo che considerare l'esistente sociale come il risultato di processi a sfavore dell'Uomo. L'Animazione ha davanti a sé il compito di favorire la presa di coscienza e lo sviluppo del potenziale anche quando questo si ponga contro lo Stato (il che avviene spesso), l'Amministrazione Locale, le Istituzioni, la maggioranza e la cultura dominante. Per esempio, l'animatore che lavora per il Comune lavora per la Comunità locale e non per l'Assessore di turno. L'animatore che opera nella Casa di Riposo è al servizio degli ospiti anziani non del Consiglio di Amministrazione o del Direttore.
Nella Società, come nell'Uomo, il conflitto è fisiologico. L'Uomo è un'assemblea, è l'insieme del plurale sociale introiettato. Il conflitto intrapsichico è l'ineluttabile dialettica delle differenze potenziali e delle gerarchie che vi si strutturano. Il conflitto a livello sociale è l'insopprimibile scontro e incontro fra bisogni, desideri e poteri. La patologia, a livello individuale e sociale, non è il conflitto ma la sua repressione, oppure la sua modalità di espressione. Il conflitto gestito con modalità auto o etero–distruttive è sempre una "riduzione ad uno" della pluralità, e dunque il tentativo illusorio della sua eliminazione. Le patologie sociali, come quelle individuali, sono sempre legate alla repressione o all'eliminazione del conflitto.
Per l'Animazione ciò indica la strada maestra che consiste nel suscitamento del plurale e dunque del conflitto, seguito dalla ricerca del suo superamento fino al conflitto di livello superiore. Significa far conquistare la parola a chi non ce l'ha; far ottenere gli strumenti a chi ne è deprivato; far emergere il lato represso, rimosso o latente del conflitto; illuminare i lati in ombra; occuparsi sempre di ciò che non c'è o non si vede ancora.
Il conflitto sociale principale è oggi quello fra cittadini e ceti che controllano i poteri. Al vecchio conflitto fra poveri e ricchi, o fra padroni e operai, oggi in Occidente si è sostituito quello fra cittadini e potere, inteso come insieme di forze burocratiche, corporative, massmediatiche. Cioè fra cittadini sovrani e forze che minacciano questa sovranità. Questo significa che è in atto un conflitto non più economico ma di potere; e che cittadini e società hanno la necessità di una redistribuzione del potere e della repressione aggiuntiva. In termini di Animazione questo spiega il perché del suo passaggio da una condizione marginale o antagonista ad una posizione centrale, in questa fine di Millennio. Il fatto è che la necessità di una redistribuzione del potere non riguarda più solo minoranze reiette o emarginate, bensì la

maggioranza della popolazione e direi la sopravvivenza della società post-moderna.
La fine della minaccia della scarsità ed il predominio dei sistemi immateriali di produzione (due eventi legati fra loro perché l'immateriale è per definizione infinito), implicano la necessità di una sempre più allargata e progressiva attualizzazione del potenziale, cioè un potenziamento diffuso e una distribuzione più estesa del potere. L'immateriale non è producibile con un sistema sociale a piramide ma ad arcipelago[26]: un sistema ad isole interconnesse ed integrate con porzioni (sia pure di differente grandezza) di autonomia e di potere.
La principale arma di controllo sociale oggi sono gli strumenti culturali in senso lato. Non più l'esercito, la povertà, il lavoro, la religione, la polizia; ma la scuola, i giornali, la tv, lo spettacolo, l'editoria. Con questi strumenti si plasmano le menti ed i cuori della società post-moderna, centrata sulla produzione e diffusione dell'immateriale. Strumenti di produzione e distribuzione della cultura, dei linguaggi, della comunicazione, dell'apprendimento, dell'arte. Solo questa centralità spiega le lotte intorno al controllo dei mass media, le nuove graduatorie della ricchezza, la commistione fra politica e immateriale. Ma questa centralità spiega anche l'ascesa dell'Animazione, la cui mission principale è proprio la promozione socio-culturale.

2.3- Un'interpretazione del Cambiamento

L'Animazione è un'azione il cui fine è la trasformazione del soggetto, il suo allargamento, rafforzamento e potenziamento.
Non è possibile lavorare su questo delicato tema senza disporre di concetti teorici su cosa sia, come avvenga, quali ostacoli incontri un processo di cambiamento. La filosofia si è misurata per secoli su questo tema da Eraclito a Hegel e due sono i gruppi di teorie a proposito del cambiamento, il che equivale a dire della storia. La prima categoria è rappresentata dalla teoria della ciclicità di G. B. Vico; la seconda è ascrivibile all'Idealismo ed al Positivismo e riguarda lo sviluppo progressivo dell'umanità verso tappesuperiori.
Anche la psicologia è attraversata da questa doppia visione, ciclica o progressiva. Per la pratica animativa, non è necessario prendere partito in questa diatriba. La teoria ciclica e la teoria progressiva non escludono l'idea di intervento umano come ipotesi di deviazione della traiettoria del destino. L'Animazione agisce, come altre pratiche sociali, sulla base dell'arrogante presunzione di poter

---

[26] La prima teorizzazione della metafora dell'Arcipelago applicata alla società è stata fatta da ARIPS in occasione del decennale della sua fondazione (1988) ed appare in Contessa G. "TRA ARCIPELAGO ED IMPERO", su Rocca, N°18-14, settembre – ottobre 1985.

promuovere cambiamenti, ostacolando il destino. Diciamo in sintesi quali concetti sono alla base di questa pretesa.

1- Il Cambiamento è l'unica ragione dell'esistenza dell'Animazione
2- Il Cambiamento è il passaggio da uno stato ad un altro, diverso dal precedente
3- Il Cambiamento è comunque sempre affidato alla responsabilità del soggetto utente dell'Animazione
4- Il Cambiamento si fonda sul bisogno della diminuzione di un malessere o sul desiderio dell'aumento del benessere
5- Il Cambiamento è insieme voluto e rifiutato
6- Il lavoro per il Cambiamento è un lavoro sulle difese da esso
7- L'Occidente è pronto per un lavoro di cambiamento di sé verso la soddisfazione dei bisogni superiori.

L'Animazione è una pratica di cambiamento e fonda su esso la sua esistenza. Quest'affermazione non è solo ideologica o moralistica. Risponde al principio della sopravvivenza della professione animativa ed ai reali bisogni della società odierna. Pratiche conservative, evasive, decorative esistono già, consolidate e inattaccabili: l'assistenza, lo spettacolo, l'arte, lo sport hanno una tradizione cospicua e coprono tutti i bisogni di stabiltà.
L'Animazione, quando cerca di porsi su questi terreni (per esempio nel settore turistico o nelle feste di piazza) produce un effetto tristissimo da circo di periferia. L'Animazione evasiva o decorativa ha una valenza kitch da avanspettacoli per i poveri. Non è attrezzata tecnicamente per fare davvero assistenza, spettacolo, arte o sport. L'Animazione ha le competenze solo per indurre mutamenti, nemmeno per gestirli: il che appartiene a serie pratiche conservative come l'istruzione-addestramento, il management, l'Amministrazione.
Per cambiamento l'Animazione, laica e tecnica, non intende il viaggio verso la santità né la rivoluzione del proletariato. Più semplicemente un passaggio di stato[27], scelto dal soggetto. Dall'esterno questo cambiamento può apparire inutile, dannoso, insignificante, pericoloso, disdicevole, ma dall'interno del soggetto questo resta un cambiamento da una forma ad un'altra, da una condizione ad una diversa. L'elemento decisivo che l'Animazione persegue è la variazione soggettiva, l'espansione di opportunità percepita. Tale concetto di cambiamento non ha nulla di ideologico, ma resta un semplice servizio all'utente. Attestarsi su questo livello è l'arduo compito dell'Animazione professionale.
Questo concetto è collegato a quello che assegna al soggetto la responsabilità di decidere quale cambiamento, di quale entità ed in

---

[27] Il concetto di passaggio di stato qui espresso corrisponde a quello di "transizione di fase" della fisica, ben descritto per esempio in Stewart I. "DIO GIOCA A DADI?" Bollati – Boringhieri, Torino, 1993.

quale tempo effettuarlo. Il soggetto è il sovrano dell'azione animativa e del cambiamento ad essa correlato. Anche questa affermazione non va letta in senso ideologico, ma solo in termini di efficacia. Nessuno può essere costretto a cambiare. La libertà e la forza di ogni utente (anche minore o disabile) sono tali che solo esso può gestire il passaggio da uno stato ad un altro. L'Animazione è lo stimolo, il supporto, l'occasione e nulla più.
Il cambiamento si fonda (freudianamente) su un principio economico. Il soggetto lo ricerca per il bisogno di ridurre un disagio, ovviamente soggettivo. Non si tratta dunque solo di una condizione di sofferenza visibile (anziani non autosufficienti, bambini abbandonati, immigrati, ecc.), nella quale a volte il disagio non è neppure percepito. Ma anche della sofferenza invisibile che colpisce ogni giorno l'umanità sottoposta al "normale" disagio dell'esistenza e della convivenza. Ma il soggetto, sempre più spesso in tempi di fine della penuria, ricerca il cambiamento anche per un desiderio di maggior benessere. I soggetti, usciti dalla schiavitù della paura della scarsità, aumentano i loro desideri, i loro sogni, i loro progetti di potenziamento. Tutto ciò implica per l'Animazione la rinuncia a opzioni doveristiche per stimolare il cambiamento. I richiami alla coscienza, alla morale, al dovere non hanno mai prodotto cambiamenti, e dunque l'Animazione professionale deve imparare a farne a meno.
Il cambiamento è insieme voluto e rifiutato, quindi il lavoro dell'Animazione è un lavoro per la riduzione delle difese e l'incremento della volontà di cambiare. I soggetti dichiarano sempre di voler cambiare (apprendere, espandersi, potenziarsi) perché si tratta di una dichiarazione socialmente accettabile. Raramente i soggetti esplicitano il loro rifiuto a cambiare e la loro paura del cambiamento. Per soggetti qui intendiamo sia gli utenti che gli animatori, i quali, nel dichiararsi operatori del cambiamento, non eliminano per ciò stesso le loro paure e le loro resistenze. Ogni passaggio di stato è insieme allettante e minaccioso, seducente e ansiogeno. L'esistente, faticosamente costruito, può non essere del tutto soddisfacente ma è certo. Il cambiamento offre sempre percorsi insicuri e traguardi incerti; mette ansia; alimenta sensi di colpa (se oggi desidero cambiare, è perché finora ho sbagliato?). Ogni passaggio di stato è una minaccia alla nostra identità, costruita con fatica e sofferenza, ed ogni Uomo sano sente la necessità di difendere la propria identità. Anche se il risultato ipotizzato è ottimo, ha il difetto dell'ignoto e dunque ce ne difendiamo. L'Animazione è un'abile partita a scacchi tesa a far percepire al soggetto che le difese, messe per ripararlo dal pericolo, riducono le sue possibilità. I cancelli impediscono le entrate indesiderate dall'esterno, ma ostacolano anche quelle desiderate e addirittura l'uscita. Naturalmente l'Animazione non deve puntare all'abbattimento dei cancelli, dei confini, dei muri di cinta: operazione anti–identitaria e peraltro impossibile. Deve

aiutare il soggetto a rendere più flessibili le membrane, segnalandogli i vantaggi di ricorrere a difese più funzionali. In questo lavoro sulle difese, l'immaginazione e la simulazione sono tecniche essenziali. E sono strumenti che l'Animazione sa manovrare con professionalità.
L'Occidente è pronto per un cambiamento relativo ai suoi bisogni secondari. A. Maslow[28] ha elaborato una famosa scala delle motivazioni psicologiche a cinque gradini: bisogni primari o fisiologici, di sicurezza, di socialità, di autonomia, di autorealizzazione. La regola identificata da Maslow è che i bisogni del livello superiore vengono percepiti dal soggetto quando sono parzialmente soddisfatti quelli del livello inferiore. La scala di Maslow è stata inventata per spiegare i comportamenti a livello individuale, ma è utile anche per una lettura dei fenomeni macro-sociali. L'Occidente, con lo sviluppo della tecnologia e la caduta del muro di Berlino, è uscito da secoli di paura della scarsità e sta perdendo il senso di una minaccia bellica globale. I bisogni primari o fisiologici, e la sicurezza di continuare a soddisfarli, non sono più a rischio di frustrazione, per la prima volta nella storia. Dopo trenta secoli di confronto con la scarsità, l'Uomo occidentale inizia ora a misurarsi col benessere. Oggi siamo pronti a lavorare per i bisogni immateriali o secondari come la socializzazione, l'autonomia, l'autorealizzazione. È sempre possibile una regressione all'Era della scarsità, ma improbabile. Semmai si tratta di inventare nuove organizzazioni sociali e politiche più eque, per distribuire meglio la garanzia di soddisfazione dei bisogni primari, ma è certo che oggi l'Occidente, e forse il mondo intero, è tecnicamente in grado di entrare nell'Era del Benessere immateriale. L'Animazione è pronta a stimolare e facilitare questo passaggio.

[28] Cfr. Maslow A. "MOTIVATION AND PERSONALITY", Harper, N. Y, 1954

CAPITOLO 3

COS'È L'ANIMAZIONE

Una pratica, o meglio, una professione necessita di una definizione che la distingua da altre. L'assenza di una precisa definizione, o anche di una definizione generica, implica l'inesistenza. Dire che l'Animazione è tutto significa dire che non è niente. Definire vuol dire delimitare, confinare, circoscrivere, dando a qualcosa un'identità distintiva da ogni altra cosa. Naturalmente questa precisione è necessaria se dobbiamo comunicare, regolamentare, riconoscere socialmente, controllare. In altre parole dobbiamo definire solo ciò che vogliamo comunicare, rendere pubblico, sottoporre a vaglio critico. L'Animazione, come tutte le altre pratiche umane e sociali, può essere uno stile, un modo di porsi, un'attività dilettantistica o istintiva. Così è per la medicina, la psicologia, la filosofia, ma anche l'agricoltura, la gastronomia, l'astronomia, persino la matematica e la chimica. Tutte le discipline e le professioni nascono come attività umane comuni, poi diventano mestieri o professioni specializzate, ma restano in parte patrimonio di tutti. Tutte le nonne usano del sapere medico per curare i bambini, senza definirsi medici. Tutti gli insegnanti fanno uso della psicologia, senza essere psicologi. Tutti pensiamo al nostro essere al mondo e ci costruiamo una nostra filosofia, ma solo pochi di noi riescono a farsi pagare ed apparire sui libri di testo per questa attività. Molti coltivano la terra e fanno giardinaggio, senza considerarsi contadini. Tutti noi cuciniamo, ma ciò non sminuisce il valore dei cuochi professionali. Tutti cerchiamo di leggere il cielo sulle spiagge d'agosto, ma non ci consideriamo astronomi per questo. Tutti facciamo di conto, pasticciamo con colori e mescoliamo chimici per imbiancare il salotto, senza però dirci matematici o chimici. Insomma, non c'è alcuno scandalo per il fatto che l'Animazione sia diffusissima in migliaia di situazioni, professioni e ruoli sociali. Anzi questo testimonia dell'importanza sociale di questa pratica. L'errore è confondere o considerare equivalenti la pratica dell'Animazione con l'Animazione professionale. Diciamo di più. È proprio quando una pratica si diffonde a macchia d'olio nel quotidiano che si arriva alla necessità di codificarla in forma professionale.
Tutti i ragionamenti presenti in questo libro fanno riferimento alla professione di Animatore, e non all'uso di questa pratica da parte

di professioni limitrofe o di semplici esseri umani. Lo sforzo definitorio riguarda la professione.

3.1- Le definizioni

Dal primo libro sull'Animazione[29] ad oggi, le definizioni date a questa pratica professionale sono state diverse. Le più numerose riguardano i fini o gli obiettivi della professione. Che sono stati via via indicati come: coscientizzare, liberare, creare relazioni, stimolare, sensibilizzare.
Nel 1981 io stesso elaborai una definizione che ha avuto un certo successo[30]: "L'Animazione è una pratica sociale finalizzata alla presa di coscienza dei bisogni ed allo sviluppo del potenziale represso, rimosso o latente, di individui, gruppi e comunità". Una definizione legata alla finalità, e dunque con lo stesso difetto delle precedenti: la genericità. Si può dire che tutte le professioni sociali e culturali (dall'insegnamento alla psicanalisi, dall'educazione alla biblioteconomia) hanno le stesse finalità. Quindi si tratta di definizioni non distintive.
Alcuni cercano di definire l'Animazione con l'attività che svolge: giocare, divertire, discutere, organizzare feste o mostre, fare ricerche. Ma anche questa strada è sterile. Perché molte attività sono svolte da professioni diverse. L'arbitro, il croupier, l'allenatore, il presentatore fanno giocare. Lo showman, il comico, il musicista, l'illusionista fanno divertire. Il moderatore, il mediatore, l'insegnante fanno discutere: Gli esperti di P.R., i disc-jokeys, i critici d'arte organizzano feste e mostre. Infine, le ricerche le fanno anche i sociologi, gli intervistatori e i poliziotti. Ma la strada è sterile anche perché le azioni che l'animatore compie sono infinite e spesso accessorie al suo specifico, come scrivere al computer, archiviare documenti, salvaguardare l'igiene e la salute degli utenti durante l'attività. Le azioni che un professionista svolge hanno a che fare con le mansioni assegnategli dall'organizzazione per cui opera e col contesto in cui lavora, non col suo specifico. Senza un po' di chiarezza su questo punto si rischia di definire la professione in generale con elementi che sono solo contingenti o occasionali. Un medico può anche pulire la sala operatoria in un ospedale da campo africano, non per questo possiamo mettere la voce "pulizie" nel suo profilo professionale. Allo stesso modo ci sono animatori che devono usare spesso il computer ed altri che affidano questi compiti alle segretarie o che addirittura non hanno alcuna necessità di farne uso (perché magari le relazioni le scrive solo il capo-équipe).

---

[29] Cfr. Limbos E. "L'ANIMATORE SOCIO-CULTURALE", Armando, Roma, 1972, impostato essenzialmente sull'Animazione culturale e in contesti formativi.
[30] Cfr. Contessa G. "METODOLOGIE E TECNICHE DELL'ANIMAZIONE", su Animazione Sociale, N°39, 1981.

Altri cercano di definire la professione per il metodo usato. Recentemente alcuni si sono entusiasmati all'idea che l'animatore sia colui che progetta, realizza e valuta interventi animativi, in équipe ed in connessione con tutte le realtà del territorio. I neofiti di recenti metodologie di intervento sociale alla moda, hanno identificato l'animatore come il professionista che opera per l'attivazione di "reti di solidarietà sociale", o che agisce come "operatore da strada". Anche questi tentativi sono inutili perché se esiste un elemento per definizione trasversale a tutte le professioni, non solo sociali, questo è il metodo. Il metodo osservazione–progettazione–realizzazione–valutazione è comune a tutte le professioni moderne, che, in quanto tali, si fondano sul procedimento scientifico. Il connessionismo, il lavoro di gruppo e l'andare dove si trova l'utente potenziale non sono neppure metodi, ma convenienze o accorgimenti (a volte anche impossibili, se l'animatore lavora da solo, se il committente è in conflitto col territorio, e se il lavoro del servizio occupa tutto il tempo disponibile).
Infine, alcuni hanno cercato di indicare lo specifico dell'animatore nella tipologia dell'utenza o del servizio di appartenenza. Che l'animatore lavori con i soggetti "normali", e lo psicoterapeuta con i nevrotici è un'ipotesi sconfermata dalla presenza di animatori fin nel settore psichiatrico. L'animatore lavora con i gruppi e l'educatore con i singoli: altra idea contraddetta dall'abitudine al lavoro con i gruppi che hanno anche gli educatori. L'animatore lavora con gli autosufficienti mentre lo psicomotricista lavoro con utenti che non lo sono: poi si trovano più animatori che psicomotricisti nei "cronicari".
L'idea che gli animatori operino nei servizi socio-culturali è una tautologia perché nessuno è in grado di definire i servizi in astratto e perché sono animatori anche quelli che operano nell'assistenza, nella sanità, nello sport, nel turismo come lo sono quelli che lavorano, come privati, al di fuori di tutti i servizi pubblici.
Allora, come definire l'Animazione in modo distintivo? Come si fa con tutte le altre professioni,[31] e cioè con l'identificazione degli strumenti usati in modo specializzato e riservato. I medici fanno tante azioni comuni a decine di altre professioni, ma garantiscono l'uso professionale (cioè pubblico e controllabile) di due strumenti loro riservati in via esclusiva: il farmaco ed il bisturi. L'avvocato ha come riserva l'uso tecnico dei codici e delle procedure per la difesa legale. Lo psicologo ha l'esclusiva e lo specifico di due strumenti: il test e la tecnica del trasfert. Ciò non significa che queste professioni non facciano uso di molte altre cose, né che non vi siano altri che possono fare uso delle stesse. Per esempio il medico, l'avvocato e lo psicologo parlano tutti con il cliente, ma

---

[31] Di questa idea sono debitore a Bruscaglioni M. "UN MODELLO GENERALE PER L'ANALISI DELLE PROFESSIONI E DEL LORO SVILUPPO" da SL–Studi sul Lavoro, n°2/86, aprile-giugno 1986

solo lo psicologo finalizza le sue parole al contratto e può essere valutato circa la loro efficacia d'uso. Lo psicologo si impegna a prestare un servizio alle persone con la tecnica verbale; il medico usa il colloquio ma il suo servizio viene valutato non per come colloquia, ma per come somministra il farmaco ed usa il bisturi; anche l'avvocato parla ed intesse relazioni di fiducia, ma nessuno si aspetta risultati dal colloquio fra lui ed il cliente. Infine va ricordato che i tests sono anche sui giornali, alcuni farmaci ed il bisturi li possono usare anche gli amici, e le pandette sono note anche ai delinquenti. Nessuno di costoro tuttavia è responsabile degli usi inevitabilmente dilettantistici degli strumenti di quelle professioni.
Ragionando sullo specifico strumentale, possiamo rispondere alla domanda: quali sono gli strumenti che caratterizzano l'animatore e di cui egli può garantire l'uso professionale (cioè comunicabile e confutabile)? La risposta è ora più semplice: gli strumenti ludici (gioco, festa, ricreazione, divertimento) e gli strumenti di attivazione culturale (linguaggi espressivi).
L'animatore è l'operatore che usa in modo professionale gli strumenti ludici e di attivazione culturale, per ottenere risultati dei quali condivide la responsabilità. Questo non significa che l'animatore non faccia uso di altri strumenti, né che questi strumenti siano inaccessibili ad altri. Significa solo che l'animatore si impegna e chiede di essere valutato sul suo specifico (ricreazione e cultura), pur facendosi carico di altre funzioni e restando ferma la possibilità che i suoi strumenti specifici siano anche usati (non professionalmente) da altri.
Per esempio, l'animatore parla molto con gli utenti, instaura relazioni di fascinazione, dialoga, ascolta, tuttavia non sono queste le azioni del suo specifico e non ci si possono attendere risultati da queste azioni che sono per lui strumentali. Allo stesso modo l'educatore fa giocare i suoi utenti, ma questo è accessorio per lui, che invece è il professionista della relazione: dalla sua competenza nell'uso di questa egli è valutabile, non dalla sua capacità di produrre risultati col gioco. Analogamente, anche i sacerdoti, i volontari, le baby-sitters fanno giocare i bambini, ma nessuno si aspetta che da questo gioco sorgano cambiamenti intenzionali e mirati: altri sono gli specifici di questi operatori.
Le finalità dell'animatore professionale sono comuni a quelle di tutte le altre professioni sociali: benessere psicofisico, crescita, sviluppo, coscienza, cioè cambiamento di stato. La metodologia è comune a tutte le professioni moderne, i cui fondamenti risiedono nella prassi scientifica: ipotesi, osservazione, interpretazione, azione, verifica e valutazione. Lo statuto di professione è riservato oggi solo a quei lavori che usano questo metodo, al di fuori del quale siamo nel mestiere o nell'arte. Approccio teorico, luoghi ed utenti, nonché mansioni, dell'animatore sono variabili in base al contesto, al committente, alle scelte occasional, quindi non sono

elementi distintivi della professione. In conclusione possiamo dire che l'Animazione è una professione che coopera al cambiamento degli utenti, singoli o aggregati, mediante gli strumenti ludici e di attivazione culturale.

3.2- L'Animazione in azione

La definizione appena offerta merita qualche precisazione e qualche traduzione concreta. Il termine "strumenti ludici" meriterebbe un lungo excursus sul gioco[32] che non possiamo fare in questa sede. Ci basta dire che al centro dell'Animazione risiede tutta la galassia del gioco, nelle sue svariate configurazioni, semplici e complesse. Possiamo anche usare come sinonimo di gioco il termine divertimento. La matrice linguistica del termine è la stessa di divergenza, diversione, diversità, ed è questo carattere del gioco che interessa l'Animazione. Il gioco come spaesamento rassicurante, come strada parallela della vita, come digressione momentanea e come esplorazione di mondi alternativi. Il gioco è divertente perché è un'esperienza, in un tempo e con regole precisi, di tutti i potenziali del Soggetto.
Se usiamo la celebre tassonomia del Caillois,[33] il gioco può essere agon, alea, ilinx, mimicry. I giochi agonistici danno un divertimento che deriva dalla misura per confronto fra un soggetto ed un altro o fra un soggetto ed il proprio limite, cioè con la diversità. I giochi d'alea, cioè di sorte, consentono al soggetto di inoltrarsi in un rischio controllato, il cui esito positivo può deviare il corso della vita: offrono la speranza di una differenza nei confronti della fortuna. I giochi di mimicry o mimesi permettono di entrare nei panni di altri, il che equivale a vivere per un poco la storia di parti neglette di sé. I giochi di ilinx o di vertigine permettono l'alterazione dello stato di coscienza e cioè i vissuti del trapasso, dell'estasi, dell'oblio al pari dei viaggi allucinogeni.
Calcio, lotterie, mascheramento e ottovolante sono esempi delle quattro categorie di divertimento da gioco, cioè di esplorazione controllata della diversità. Sempre Caillois segnala che ci sono due modalità di giocare: quella caotica dei bambini (paidia), e quella regolata (ludus) degli adulti. I bambini giocano anche sulle regole, con uno spazio amplissimo di invenzione ed esplorazione. Gli adulti giocano dentro le regole, riservando il divertimento alla variazione consentita al loro interno.
In quest'accezione possiamo dire che l'Animazione è "far giocare" o, più in esteso, "far divertire". Il che comprende i giochi, ma anche

---

[32] Sul gioco sono stati scritti centinaia di volumi, ma segnaliamo per la sua completezza il recente de Sanctis Ricciardone P. "ANTROPOLOGIA E GIOCO", Liguori, Napoli, 1994 e per la sua profondità Dal Lago A. e Rovatti P. A."PER GIOCO", Cortina, Milano, 1993.
[33] Caillois R. "I GIOCHI E GLI UOMINI" , Bompiani, Milano, 1981

le feste, la ricreazione, le kermesses, cioè aggregati di giochi diversi.
Il secondo elemento specifico dell'Animazione comprende le tecniche di "attivazione culturale". Il concetto è più oscuro perché comprende due termini che vanno precisati: attivazione e culturale. Il concetto di attivazione è essenziale per l'Animazione che punta a far muovere, rendere protagonista, far costruire all'utente. La produzione non riguarda l'animatore ma l'utente. L'animatore non fa ma "fa fare". Anzi il fare dell'animatore risiede nella tecnica del "far fare". L'attore è l'utente, non l'animatore. Questo elemento è essenziale per distinguere l'animatore dal tecnico o dall'artista. Il primo non è mai al centro, come invece lo sono i secondi. Il tecnico e l'artista sono responsabili del processo e del prodotto; l'animatore è responsabile solo del processo. Queste affermazioni fanno giustizia di tutti quei sedicenti animatori che cantano, ballano, recitano soddisfacendo il proprio narcisismo; e di quelli che si preoccupano della bellezza e della precisione dell'esecuzione del compito, soddisfacendo il proprio autoritarismo.
Il termine "culturale" richiederebbe un excursus antropologico troppo ampio. Qui basta segnalare l'accezione kantiana del termine: “Cultura è la ricerca del senso della vita in un dato momento ed in un dato luogo"[34]. L'attivazione culturale cui punta l'Animazione è l'espressione del senso che l'utente dà a sé stesso e al mondo.
I linguaggi verbale e corporeo, audiovisuale, grafico-pittorico, manuale e musicale, sono quelli più diffusi per esprimere il nostro senso del mondo. Tuttavia la semiologia ha giustamente segnalato che tutto è linguaggio e comunicazione, tutto è segno di qualcos'altro. Per l'Animazione tutto è utile per "far esprimere", far spremere fuori, far comunicare l'utente. Anche un pranzo cucinato, la decorazione di una stanza, una lettera di auguri, come una sciarpa di lana, possono essere strumenti dell'espressione della cultura dell'utente. In quest’accezione è assai poco sensato puntare all'uso ossessivo di tecniche codificate, come certi animatori fanno. Non è la tecnica che conta quanto il suo significato espressivo. Tutto può andar bene purché l'animatore riesca a "far esprimere" l'utente.

---

[34] Per una riflessione del concetto kantiano di senso applicata all’agire sociale, cfr. Contessa G. “LA SOGGETTIVITÀ FRA CRISI, FESTA E SENSO” in AA. VV. “IL SOGGETTO DELLA POLITICA”, Pàtron, BO, 1994

Il cerchio dell'Animazione in azione



Abbiamo indicato il cerchio come simbolo dell'azione animativa per sottolineare come i tre elementi siano legati fra loro senza alcuna scala di importanza. L'importante è che l'Animazione comprenda sempre, in dosi diverse, i tre elementi del suo specifico. Far divertire, facendo ed esprimendo; oppure far fare, divertendo ed esprimendo; oppure ancora far esprimere, facendo e divertendo: questa è la natura specifica dell'Animazione. Uno o due di questi elementi possono essere in quantità minore, ma non sparire. In verità ci sono gruppi di Animazione che si caratterizzano per una scelta mono-dimensionale, sia pure più nei fatti che in teoria. Non è chiaro se questi orientamenti su una sola delle tre dimensioni dell'Animazione siano una scelta oppure la conseguenza di qualche imperizia o inesperienza, specie nei neofiti.
Un'Animazione quasi solo centrata sul "far fare" è quella spesso usata da molti CEMEA italiani (non tutti), che tendono ad accentuare un attivismo direttivo, di marca vagamente scolastica; certe ludoteche, più centrate sui giochi e sui giocattol che sui giocatori; alcuni animatori della vecchia scuola robinsoniana. L'Animazione centrata solo sul divertimento è tipica del settore turistico (villaggi, navi, alberghi, ecc.) o dei mega centri hollywoodiani, acquatici e non. Un'Animazione centrata solo sull'espressione è diffusa in molti laboratori, più vicini a scuole per hobbies che all'Animazione; o anche in ambiti educativi e terapeutici, dove spesso gli animatori dimenticano il divertimento (per eccesso di seriosità) o il fare (magari con l'alibi della disabilità degli utenti). Resta il fatto che ritengo questi tipi di Animazione mono-dimensionale un equivoco o un errore.
L'assenza di uno o due di essi trasformano l'Animazione in qualche altra professione.

ATTIVITÀ	PROFESSIONI
Far fare	Management, comando, lavoro
Far divertire	Spettacolo, umorismo, turismo
Far esprimere	Educazione, psicoterapia, arte
Far fare + Far divertire	Lavoro piacevole
Far fare + Far esprimere	Artigianato
Far divertire + Far esprimere	Lavoro espressivo
Far fare + Far divertire + Far esprimere	Animazione

La triade "Far Fare, Far divertire, Far esprimere" descrive le azioni specifiche dell'Animazione attraverso gli strumenti che la distinguono. Possiamo domandarci ora, per concludere la definizione di Animazione, se sia possibile specificare meglio il concetto di benessere (stare bene in senso psichico e fisico), che abbiamo indicato come la finalità comune a tutte le professioni sociali. La parola è infatti ancora troppo generica perché comprende tanti aspetti della psiche e del corpo. Ebbene, se abbiamo detto che l'Animazione si occupa dell'attivazione ludica e culturale dei soggetti, possiamo chiederci il perché ed il senso dell'utilità sociale di questa professione. Il discorso non può che riprendere dal concetto di repressione aggiuntiva e di manipolazione di cui abbiamo parlato nel precedente capitolo. I soggetti sono sostanzialmente depauperati, depotenziati, mutilati nelle loro capacità da un sistema sociale e culturale che, nei due secoli della modernità, ha offerto loro un patto faustiano. Il benessere materiale in cambio della rinuncia a soddisfare alcuni bisogni immateriali. Il prezzo della soddisfazione dei bisogni primari e di sicurezza di grandi masse è stato nei due secoli dell'Era industriale la rinuncia parziale alla soddisfazione dei bisogni secondari: socializzazione, autonomia e autorealizzazione. Bisogni la cui soddisfazione è stata riservata a minoranze élitarie.
Ora siamo entrati, da circa 30 anni (non a caso gli stessi anni dell'Animazione) nell'Era post-moderna: fine della scarsità e predominio dell'Immateriale. La società occidentale ha bisogno, per svilupparsi, di milioni di uomini più espansi, più ricchi di socialità, autonomia ed autorealizzazione. Ha bisogno di soggetti più capaci di disporre del Potere non come prima, cioè come possesso o possessione, ma in modo nuovo, come potenziale e possibile. Una società che ha puntato per secoli al depotenziamento del soggetto si trova ora nella necessità di potenziarlo. E l'Animazione trova anche in questo la sua centralità. Perché il suo Far Fare, Far divertire e Far esprimere è uno dei modi per aiutare il soggetto ad aumentare il suo potere: potere di agire da protagonista, potere di decidere, di inventare, di realizzarsi. È diventato di moda in quest

ultimi 5 anni l'uso del neologismo anglosassone "Enpowerment"[35] che è insieme il processo e l'intervento di incremento del "potere" di scelta dei soggetti. Si tratta di un paradigma meramente semantico, perché l'Animazione da 35 anni lavora solo per questo: l'aumento del potere e della libertà di scelta dei soggetti. Il benessere o la qualità della vita cui l'Animazione punta da sempre, non è uno stato concesso dalla politica o dalla tecnica. È lo stato soggettivo di piena espressione di sé, unito alla condizione di potere e saper scegliere fra diverse opzioni. È lo stato di qualità che si fonda sulla sovranità del soggetto, non solo elettorale ma quotidiana, per il governo del presente e futuro della sua vita, e per la partecipazione alla storia del mondo. Concludiamo questo ampio ragionamento con la sintesi della definizione di Animazione Professionale.

DEFINIZIONE DI ANIMAZIONE PROFESSIONALE

- L'ANIMAZIONE È UNA PROFESSIONE
  (opera secondo il metodo scientifico)
- SOCIALE
  (opera per l'Uomo nel suo contesto)
- IL CUI SCOPO È IL BENESSERE DEI SOGGETTI,
  (Potere di attuare il potenziale e incrementare le possibilità)
- INDIVIDUALI ED AGGREGATI,
  (singoli, gruppi, organizzazioni e comunità)
- ATTRAVERSO SPECIFICI STRUMENTI LUDICI E DI ATTIVAZIONE CULTURALE
  (Far divertire, Far fare, Far esprimere)

3.3- Le tipologie dell'Animazione

Definita l'Animazione in astratto, dobbiamo dire che esistono diverse tipologie di animatori, sottolineando però che la varietà di tipi di animatori non esclude, anzi rafforza, l'unità della figura professionale. Esistono decine di tipi di medici o di sociologi o di ingegneri, senza che ciò riduca o frantumi l'identità unitaria di base di queste professioni. Lo stesso vale per l'Animazione.
La prima categoria di tipi di animatori è quella che riguarda le funzioni, definite dal tipo di servizio, di utente, di competenze dell'operatore animativo. Abbiamo già detto che l'Animazione ha come finalità il benessere nel senso di crescita, potere, cambiamento espansivo, dilatazione delle opportunità.

[35] Sull'enpowerment segnaliamo il panoramico Piccardo C. "ENPOWERMENT", Cortina, Milano, 1995 ed il più originale Bruscaglioni M. "LA SOCIETÁ LIBERATA", F. Angeli, Milano, 1994.

Naturalmente questa generica finalità si declina diversamente nei diversi luoghi d'azione dell'animatore.

LE FUNZIONI DELL'ANIMAZIONE

Aree	Finalità	Definizioni
Agio	Motivazione	Messa in moto di energie
	Sensibilizzazione	Presa di coscienza
	Orientamento	Presa di decisione
	Integrazione	Inserimento sociale
	Aggregazione	Socializzazione
	Partecipazione	Coinvolgimento
	Connessione	Collegamento stabile
	Cooperazione	Azione condivisa
	Educazione	Adattamento sociale
	Didattica	Apprendimento
Rischio	Prevenzione	Riduzione cause del disagio
Disagio	Terapia	Azione di cura del disagio
	Riabilitazione	Recupero funzioni indebolite
	Reinserimento	Re-integrazione emarginati

L'elenco presentato nella finestra, probabilmente incompleto, indica le funzioni nelle quali l'Animazione come sopra definita è chiamata a collaborare. Servizi, progetti, o semplici bisogni sociali afferenti alle voci indicate trovano nell'Animazione un valido contributo professionale. Si tratta di voci per le quali si richiede un lavoro di incremento di potere degli utenti, più facilmente ottenuto tramite tecniche ludiche e di attivazione culturale.
La finestra offre l'opportunità di due riflessioni importanti. Una è che l'Animazione, grazie alla sua flessibilità e alla sua metodologia, è utilizzabile per numerose funzioni diverse e dunque in centinaia di servizi e progetti differenti. Un'altra è che le funzioni animative afferiscono in assai più larga misura alla sfera dell'agio e del benessere che del disagio o del malessere. Anche laddove l'animatore opera in un contesto di disagio, come un centro per disabili o una comunità per tossicodipendenti, se la sua funzione non riguarda la terapia o la riabilitazione, egli opera sulle variabili della "normalità". Non esiste una funzione specifica dell'Animazione in processo di aggregazione per disabili: aggregare disabili, ragionieri o immigrati implica lo stesso identico tipo di lavoro. Quando si afferma che la vocazione dell'Animazione è l'agio, il benessere o la normalità, si intende che essa si rivolge alle parti agiate, benestanti e normali che sono presenti anche in tutti i soggetti in stato di disagio.
In un programma terapeutico (tossicodipendenti o pazienti psichiatrici), riabilitativo (disabili), o di prevenzione secondaria (anziani), l'Animazione opera sulle potenzialità marginali e residue e solo laddove esse esistano. Sulla base di queste considerazioni,

è discutibile l'utilità dell'impiego di animatori in comunità di accoglienza per malati terminali (per esempio di AIDS).
La seconda modalità di classificazione degli animatori è quella che riguarda il raggio d'ampiezza delle competenze. Esistono animatori di progetto, che sono per esempio quelli che operano solo in un centro di aggregazione oppure solo in un reparto pediatrico. Questi animatori sono da una parte i più numerosi, dall'altra i più limitati sia per competenze sia per opportunità occupazionali. Al secondo livello poniamo gli animatori aggettivati con la tecnica che possiedono: teatrali, musicali, sportivi, ecc. Questi sono in genere tanto specializzati da sovrapporsi al ruolo di insegnante della tecnica. La loro monocultura tecnica li rende poco utilizzabili in molti spazi operativi oppure li spinge ad imporre la loro tecnica in tutte le situazioni, anche le più inadatte. Al terzo livello collochiamo gli animatori di settore: turistici, per anziani, sociali, ecologici, e così via. Il problema di questa categoria è duplice. Da una parte essa manca di flessibilità e dunque di ampiezza funzionale, con i conseguenti rischi di uscita dal mercato occupazionale o di esposizione alla sindrome del burn-out[36].
Dall'altra non è chiaro come si debbano suddividere i settori. Per esempio il settore anziani è suddivisibile in autosufficienti, non autosufficienti, e più recentemente, psichiatrici o Alzheimer. Il settore turistico comprende i villaggi, gli alberghi, i campeggi; i soggiorni di vacanza urbani ed extra-urbani per minori ed il turismo sociale per anziani; i viaggi e gli scambi internazionali; gli impianti termali; le Pro Loco, le aziende turistiche, ed i comprensori a vocazione turistica. Insomma, i settori pongono il problema dei loro confini la cui definizione è troppo variabile per offrire un'identità professionale. L'ultimo livello identifica il vero professionista dell'Animazione: è quello dell'Animatore Polivalente. Il quale è utilizzabile in diversi settori e progetti per il fatto di identificarsi con il ruolo professionale, conoscendone tutti gli elementi di base, invece che con il progetto, la tecnica, o il tipo d'utenza. Naturalmente la polivalenza implica la capacità di leggere i bisogni delle diverse utenze e di impadronirsi degli elementi di contesti periodicamente differenti. Tuttavia questo imperativo è necessario per ogni tipo di animatore: anche nella stessa casa di riposo occorre leggere i bisogni degli utenti e gli elementi del contesto, che sono diversi da quelli della casa di riposo vicina.
Una terza tipologia di animatore riguarda la collocazione lavorativa, cioè il centro dell'impegno profuso. Qui vi sono tre possibili gruppi di centratura: l'utente, l'organizzazione, il management. Vi sono animatori che passano il 90% del loro tempo con gli utenti, singoli o in gruppo. In genere questo è il livello di Animazione semplice e diretta, che riguarda la maggioranza degli animatori. Altri operatori vedono il loro impegno prevalente

---

[36] Per un'informazione generale sulla syndrome del burn-out si consiglia AA.VV. "L'OPERATORE CORTOCIRCUITATO", Clup, Milano.

centrato su questioni organizzative: promozione, progettazione, gestione, verifica di manifestazioni.
Questo tipo di animatore, impegnato nell'azione indiretta, è più facilmente reperibile in piccole realtà dove è improbabile il lusso di un animatore ogni 15 utenti. Oltre al modo di fare Animazione con gli utenti finali, esiste anche un modo che si centra sull'Animazione di volontari, semplici cittadini, gruppi e istituzioni o sulla creazione di eventi e situazioni. Per esempio chi raccoglie elaborati fotografici per una mostra o l'animatore che organizza un festival musicale sono di necessità più centrati sull'organizzazione che sugli utenti finali. Oltre all'animatore diretto e all'animatore indiretto, esiste infine il gestore di Animazione, che è l'animatore che coordina un'équipe, dirige un servizio o gestisce un'impresa di Animazione. Qui l'impegno manageriale è pari o superiore a quello organizzativo, e di solito in ostacolo all'impegno diretto.
L'ultima possibile tipologia è quella basata sul tipo di inserimento lavorativo. Ci sono animatori che gestiscono privatamente o che sono incaricati di gestire piccoli gruppi, o interni ad una organizzazione o come singoli aggregati. Altri animatori sono inseriti in un'organizzazione (per es. scuola, casa di riposo, ospedale, ecc.), ed hanno come utenza potenziale tutti i soggetti utenti della stessa. Infine ci sono animatori inseriti in servizi o progetti territoriali, che hanno come riferimento la comunità.

TIPOLOGIE DELL'ANIMATORE			
Ruoli	Funzioni	Inserimento	Focalizzazione
polivalente settoriale a progetto	agio rischio disagio	Singoli organizzazione comunità	diretta indiretta gestionale

Incrociando le diverse voci, si evincono ben 81 tipi di animatore, e ciò testimonia della ricchezza e della diffusione sociale di questa professione. Sottolineiamo nuovamente che la molteplicità dei tipi di animatore non inficia in nessun modo l'identità della figura professionale, unificata dalla strumentalità comune a tutte le tipologie.

3.4- Gli spazi di intervento dell'Animazione

L'aver segnalato ben 81 tipi di animatore consente di identificare un numero impressionante di spazi di intervento. E non parliamo di spazi in senso astratto o ipotetico, ma di spazi attualmente già occupati da animatori professionali. L'assenza di una normativa a tutela della professione, rende precaria o a volte volontaria un'occupazione che, a livello nazionale, potrebbe superare le 40.000 unità, sommando gli spazi nel settore pubblico e nel mercato privato.

Quando si parla di spazi di intervento di una professione sociale si commettono due errori marchiani. Il primo è quello di pensare solo al settore pubblico; il secondo è quello di pensare al fabbisogno esplicito e non a quello potenziale. Il fatto di pensare solo al settore pubblico è un'eredita dello Stato assistenziale, nel quale tutti i bisogni, anche immateriali, dovevano essere soddisfatti dai servizi pubblici. Il vistoso declino del Welfare State ha ridotto gli interventi pubblici nel settore immateriale e dunque si pensa che le professioni sociali siano in via di contrazione. Nulla di più sbagliato. Sta cessando l'intervento diffuso dello Stato, ma non spariscono, anzi sono in aumento, le richieste di soddisfazione dei bisogni secondari e immateriali. Dunque le professioni sociali non si contraggono, ma si espandono entrando nel mercato privato. Un esempio vistoso di questa tendenza è data dalle ludoteche e dai centri ricreativi per bambini. La fine dell'esperienza del tempo pieno scolastico, unitamente alla crisi (specie nelle grandi città) delle strutture cattoliche, hanno di fatto aperto un enorme mercato privato. Sono ormai centinaia i centri ricreativi ed espressivi per i bambini, in tutta la penisola. Se a questo dato aggiungiamo la crisi delle discoteche (costose, pericolose, malfamate e noiose) e del cinema nelle sale, ecco che spieghiamo la diffusione di pub, birrerie e bar, molti dei quali fungono anche da ludoteca per giovani. Non passerà molto tempo che questi esercizi saranno smisurati spazi di reddito, se non di occupazione, per gli animatori.
L'idea poi di quantificare la domanda esplicita per decidere della necessità sociale di una nuova professione è risibile. Con questa impostazione la televisione ed i personal computer, come il cinema e le automobili, e le professioni collegate, non sarebbero mai nati. Il concetto cruciale è il bisogno sociale, anche se questo è inespresso o espresso in modo confuso, contradditorio, apparentemente oppositivo. I bisogni di crescita, di espansione, di aumento delle possibilità e del potere di attuarle, di espressione, di socialità sono palpabili ovunque: nei singoli cittadini, nelle organizzazioni private e nelle amministrazioni pubbliche. Il fabbisogno potenziale è enorme e sarà soddisfatto in ogni modo, con una crescita di figure magari denominate in tanti modi diversi, ma in concreto sovrapponibili a quello che chiamiamo animatore professionale.
Nella finestra che segue elenchiamo gli spazi gia occupati in via stabile o in via sperimentale da animatori. Sono voci divise per area, al fine di semplificare la lettura, anche se si tratta di una tassonomia legata all'amministrazione pubblica e che ha una scarsissima precisione. Per esempio, l'Animazione ecologico-naturalistica è nell'area culturale, del tempo libero o del turismo? L'abbiamo messa nell'area turismo solo perché in genere sono le istituzioni turistiche che ne finanziano le esperienze. Il tempo libero degli anziani sta nell'area tempo libero o nell'area assistenza? Sta in quest'ultima solo perché sono gli Assessorati

Assistenza ad occuparsene, per lo stesso motivo per cui mettiamo in quest'area (anche se è paradossale) i centri di aggregazione per minori e adolescenti. Ci sembra utile far notare che su 7 aree identificate, solo una (assistenza) riguarda il rischio o il disagio, e peraltro comprende anche utenze e servizi in condizioni di normale"agio".

1- TURISMO
Villaggi turistici, hotel, campeggi; Pro Loco, Aziende Turismo, Comunità Montane; impianti termali; ecologia, parchi e giardini; viaggi e scambi internazionali; crociere.

2- TEMPO LIBERO
Centri di tempo libero, ludoteche per bambini e per adulti, centri balneari, campi gioco e Robinson, feste di quartiere e di compleanno, palestre e centri sportivi, hobbistica e giochi di ruolo e di simulazione.

3- CULTURA
Cineforum, teatro e video amatoriale, arte e musei, festival e serate musicali, mostre e convegni, giornalini giovanili.

4- FORMAZIONE
Scuola Elementare, Media Inferiore e Superiore; seminari e corsi di sensibilizzazione o aggiornamento per adulti; laboratori espressivi; orientamento e motivazione scolastica; Animazione allo sviluppo, alla pace, alla salute.

5- OCCUPAZIONE
Orientamento professionale; azioni di avvicinamento al lavoro; progetti di lavoro socialmente utile; laboratori pre-professionali; promozione imprenditorialità giovanile; Informagiovani e CILO.

6- ASSOCIAZIONI
Creazione di cooperative di lavoro, di consumo, di solidarietà sociale; Animazione gruppi di volontariato; promozione gruppi di impegno e di interesse.

7- ASSISTENZA
Centri di aggregazione per minori e adolescenti, e per anziani; soggiorni di vacanza per minori e per anziani; progetti giovani e di prevenzione primaria; case di riposo e residenze sanitarie per anziani; reparti pediatrici; comunità residenziali e centri diurni per ex-tossicodipendenti; istituti assistenziali; comunità alloggio; centri e organizzazioni per disabili fisici o mentali; servizi per pazienti psichiatrici; centri per profughi ed extracomunitari; centri per bambini e donne maltrattati; gruppi di alcolisti.

3.5- Ruolo e stili dell'animatore

Abbiamo detto che l'animatore si occupa del benessere e della qualità della vita dell'utente. Abbiamo anche detto che si occupa di aumentare il potere dei soggetti nella soddisfazione dei loro bisogni immateriali. Abbiamo infine affermato che gli strumenti che l'animatore usa per raggiungere i suoi fini sono quelli ludici e di attivazione culturale. Il tutto secondo il metodo della professionalità moderna, basata sul metodo scientifico. Ora proviamo ad essere più concreti e a descrivere cosa fa e come lo fa. L'animatore ha come principale compito il far fare, far divertire, far esprimere. Deve cioè agire in modo indiretto sul cambiamento dell'utente, in modo da farglielo decidere e pilotare. Possiamodire che il centro del lavoro dell'animatore è nella movimentazione, nella messa in moto, nell'avviamento, nella mobilitazione, nello spostamento. Il cambiamento che l'animatore stimola è un movimento. Il verbo latino che meglio esprime questo nucleo concettuale è "ducere" (tirare, portare, guidare). La costellazione semantica che ha al centro questo verbo raggruppa tutte le sfumature del ruolo dell'animatore.



Usiamo qui il concetto di ruolo tipico della psicologia sociale, per la quale esso è il crocevia delle aspettative del soggetto che lo detiene e dei soggetti limitrofi[37]: utenti, committenti, colleghi, partners.
Quello dell'animatore è un ruolo di seduzione, conduzione, induzione, abduzione, traduzione, deduzione, produzione. Queste sono le funzioni di ruolo che ci si possono attendere da un animatore professionale.

[37] cfr. Secord, Backman "PSICOLOGIA SOCIALE", Il Mulino, Bologna, 1971

La funzione di "seduzione" (sed-ducere) è quella del tirare in disparte, separare, deviare dal "retto" (diritto) cammino. L'animatore porta l'utente al di fuori della sua realtà quotidiana, lo accompagna nella discesa agli inferi e nella risalita alle stelle, lo separa dalla normalità per avviarlo verso il ritrovamento della sua unica ed originale specialità. La funzione di "conduzione" non è quella della direzione, come spesso viene equivocato, ma quella del significato latino originale, di riunire e collegare. L'angoscia della separazione e della deviazione cui trascina la seduzione è attenuata con la riunione del gruppo di coloro che viaggiano sulla stessa strada con l'Animazione. Non è un viaggio solitario, ma rassicurato dall'animatore e dal gruppo dei compagni di viaggio: anche per questo l'Animazione è una pratica di gruppo.
L'induzione ha il significato di introdurre, ma anche di suscitare e di eccitare. L'animatore introduce l'utente nel mondo inesplorato dei possibili, suscitando la curiosità per l'ignoto e l'eccitazione sabbatica per qualcosa che può nascere.
L'abduzione indica uno spostamento, ma nella dizione originale latina la parola aveva anche il senso di distaccare, allontanare, distogliere, fino al ciceroniano "inimicare". Il che fa pensare al prezzo che spesso pagano gli utenti che, con l'Animazione, si separano dal gregge del loro ambiente ordinario.
La "traduzione" è la funzione di far passare oltre, trasportare aldilà, condurre avanti. Anche qui abbiamo una funzione di movimento, oltre i limiti e le difese, aldilà della paura e dell'abitudine, verso il futuro da costruire piuttosto che verso il destino da subire.
La funzione "deduttiva" è quella del togliere, del varare come sottrarre alla terra, del far partire. L'animatore è l'avviatore, l'addetto al varo della nave della crescita e dello sviluppo; una barca la cui méta è incerta ed il cui viaggio è misterioso.
Infine il "produrre" (pro-ducere) indica il portare avanti, ma anche il presentare, l'esporre, il far apparire e l'accrescere. La produttività non è solo la costruzione economica di oggetti, è anche la nascita, la messa al mondo, l’ostentazione di ciò che è al buio. Dall'ombra delle quinte alla luce della ribalta è il passaggio che l'animatore facilita nell'utente.
Tutte queste funzioni di ruolo, che sintetizzano il fare concreto dell'animatore, sono ovviamente tradotte dai diversi stili personali di ciascuno. Ci sono animatori che ricorrono all'umorismo, all'ironia o alla provocazione. Altri che insistono molto sul rapporto di empatia e cordialità con gli utenti. Altri che lavorano soprattutto sull'energia e l'attivismo. Altri ancora sui sogni e la fantasia. Molti lavorano ponendosi come esempio. La maggioranza combina due o più di questi atteggiamenti. Ironia, empatia, energia, fantasia o esempio sono cinque fra i più diffusi stili di Animazione, che possiamo considerare come gli strumenti personali per il lavoro dell'animatore.

PARTE SECONDA

GLI ASPETTI PRATICI DELL'ANIMAZIONE PROFESSIONALE

CAPITOLO 4

LA METODOLOGIA PROFESSIONALE

In questa parte cercherò di descrivere il procedere concreto ed i problemi di scelta che si pongono alla pratica dell'Animazione professionale. L'idea che abbiamo già enunciato è che l'Animazione professionale si distingue da quella diffusa o volontaria per avere come fondamento il metodo scientifico. Possiamo dire in qualche modo che ciò differenzia l'animatore professionale dal dilettante o dall'individuo creativo è la capacità di render conto, spiegare, sottoporre a confutazione la propria pratica.
Ci sono molte persone entusiaste, creative, capaci di gestire attività ludiche e culturali; ci possono anche essere, come in tutte le professioni, degli "animatori nati". Tuttavia ciò che distingue questi dilettanti dai professionisti è la capacità di questi ultimi di spiegare cosa fanno, perché scelgono una cosa o l'altra, in che modo un'azione ha effetto. Solo l'azione comunicabile, confutabile e replicabile è scientifica e professionale. L'azione che non ha queste caratteristiche appartiene alla fede, all'arte, al mestiere, non alla professione.

4.1- La scelta degli obiettivi

L'azione animativa è centrata sul cambiamento, sul passaggio di stato, sull'incremento di potere e di opzioni dell'utente.
Queste finalità, in quanto tali, esplicitano in modo generico e intangibile il quadro concettuale, i punti di riferimento, la visione ispiratrice dell'Animazione. Non ci dicono ancora cosa vuole ottenere l'animatore in concreto, nella data situazione e con quegli utenti. Solo una precisazione operazionale di questi risultati attesi (cioè degli obiettivi) consente il controllo del loro grado di raggiungimento. Solo l'esplicitazione di risultati osservabili anche da terzi consente un'eventuale confutazione.
Molti animatori operano ancora in contesto magico o fideistico, per cui i loro rapporti assomigliano più a racconti edificanti o parabole che a resoconti di azioni di professionisti. Normalmente tutto ciò si intuisce già dall'elencazione degli obiettivi, presentati come finalità palingenetiche. L'azione animativa si propone a volte la creatività,

la socialità, l'autonomia, più altre 5 o 6 finalità per giustificare un lavoro magari di una settimana nei boschi. Obiettivi non concreti, non indotti dagli utenti e dalla situazione, irraggiungibili per la loro generalità consentono il varo di ogni tipo di azione ed impediscono ogni effettiva verifica dei risultati. Questo procedimento mentale, tipico dei dilettanti, è prettamente autogiustificazionista ed esonera l'animatore da ogni cambiamento: finalità al posto degli obiettivi, azioni casuali, verifica infondata, quindi eterna ripetizione dello stesso schema e della stessa attività.
Invece un obiettivo deve essere concreto ed i risultati osservabili da terzi. Ma come scegliere e fissare un obiettivo fra i tanti possibili?
Siccome l'Animazione è una variazione, uno spostamento da uno stato ad uno diverso, la prima cosa da fare è l'interpretazione dello stato di partenza dell'utente. Ovviamente non interessa lo stato globale dell'utente, ma solo quello relativo ai bisogni secondari ed immateriali, che stanno dentro il raggio delle possibili azioni dell'Animazione in quel momento.
Interpretazione, stato parziale dei bisogni immateriali, raggio delle azioni possibili: tre concetti che devono essere chiariti.
Parliamo di interpretazione e non di rilevazione o di osservazione perché, in coerenza col principio di indeterminazione di Heisenberg, non riteniamo possibile l'obiettività in nessuna attività umana. L'animatore osserva e rileva all'interno di una relazione di reciproco influenzamento, dove l'utente non è un oggetto esterno che egli guarda e studia. Utente e animatore sono due soggetti che partono per un viaggio il cui percorso e la cui meta sono decisi dalla reciproca influenza.
L'animatore inizia ogni lavoro con un sistema di aspettative, fantasie, pregiudizi che nascono da sé medesimo, dalla sua storia e dalla sua formazione. Poi effettua rilevazioni, cioè raccoglie informazioni, notizie, dati dall'utente e dal suo contesto. La rilevazione intanto riguarda alcuni dati e non altri, poi i dati rilevati sono da memorizzare e mettere in ordine di importanza. Poi ancora l'animatore osserva i comportamenti e gli atteggiamenti dell'utente in sua presenza. In questa fase l'animatore non solo sceglie ciò che vede e ciò che non deve vedere, ma influenza la natura stessa dei fatti che vede.
Ci sono, per esempio, utenti che si mostrano più attivi o più passivi del solito, proprio perché c'è l'animatore.
Insomma, tutta la vicenda è la risultante di un incontro fra soggettività, fra percezioni e fra interpretazioni, che vanno considerate come tali, e non come verità oggettive. Questo intreccio di soggettività ha una lunga serie di conseguenze, di cui segnaliamo solo la prima, che concerne proprio l'inizio del viaggio animativo. L'utente ha la necessità di essere condotto, sedotto, indotto (v. capitolo precedente) dall'animatore per superare le proprie resistenze. L'utente ha il diritto di sentire che l'animatore è

competente e che gli sta offrendo un'opportunità, piacevole e utile, di arrivare ovunque. L'utente infine ha il diritto a essere e percepirsi libero e responsabile in ogni fase del viaggio animativo. Animatori il cui approccio è burocratico, doveristico, autoritario, manipolativo, o insicuro o noioso rileveranno e osserveranno solo utenti reattivi o passivi, insicuri o demotivati.
Il primo passo è dunque un'interpretazione dello stato di partenza, ma, come dicevamo, non dell'utente nella sua globalità. Circa questo problema, molte professioni sociali, influenzate dal mito dell'analisi e dell'anamnesi di origine medica, spendono una enormità di risorse inutili. Non ha alcuna rilevanza per esempio sapere se un utente è orfano, ha tre fratelli e da piccolo ha fatto il morbillo o ripetuto due volte la prima media. Ci sono dati la cui rilevanza sul comportamento attuale di un utente è talmente bassa che non valgono lo sforzo della loro raccolta. Oltre a ciò, l’ossessione di conoscere l'utente nel suo contesto familiare e sociale fa spesso dimenticare la raccolta di elementi ben più cruciali per l'animatore. Per esempio, il ragazzo cosa legge? L'adulto fa sport? Quanta televisione vedono al giorno? Che lavoro faceva l'anziano prima di entrare nella casa di riposo? Come reagisce l'utente in questione quando sta con i coetanei? Quindi non si tratta di raccogliere tutte le informazioni possibili sull'utente o solo quelle di origine medica, familiare o scolastica. Si tratta di acquisire solo quei dati che sono utili al raggio di azione dell'Animazione che sta per iniziare. Questo è il terzo punto.
Non esiste una proposta animativa in generale. Se non altro perché esistono limiti dati dal contesto, dal committente o dalle circoscritte competenze dell'animatore. Ogni proposta di Animazione ha un raggio limitato di interesse: per esempio riguarda la corporeità, o l'aggregazione, o la manualità o una festa. Al massimo tre o quattro delle infinite possibili strade animative.
Ebbene, i dati da raccogliere sono solo quelli che interessano lo spazio predeterminato dell'Animazione da intraprendere.
La scelta degli obiettivi riguarda dunque lo stato di partenza dell'utente in una determinata area, il suo grado di motivazione, le sue aspettative. Ma non solo. Gli obiettivi dipendono anche da almeno altre tre variabili: il committente, il contesto e lo stesso animatore. Il committente è colui che presiede l'organizzazione dentro o per la quale si realizza l'Animazione. Solitamente è colui che assume o convenziona, retribuisce o approva la retribuzione dell'animatore. Può essere il direttore di un villaggio o l'Assessore di un Comune; un Preside o il Presidente di un'associazione; il Direttore di una casa di riposo o il Capo Servizio di un’azienda sanitaria. Il solo caso in cui il committente coincide con l'utente è quello dell'Animazione offerta al pubblico da un singolo animatore e pagata da ogni singolo fruitore. Il committente, quando esiste, rappresenta l'organizzazione e quindi i bisogni o le intenzioni

sociali. Egli ha il diritto nonché il dovere di contribuire alla scelta degli obiettivi.
Un altro fattore di infuenzamento nella scelta degli obiettivi è il contesto, fisico ed umano. La presenza o assenza di verde, l'esistenza di attrezzature sportive, la disponibilità di strumenti audiovisivi, la composizione degli spazi al chiuso: sono decine le variabili ambientali rilevanti per la scelta o l'accantonamento di un obiettivo. Ma anche il contesto umano ha grandissima rilevanza. Le connessioni e la cooperazione fra diverse realtà territoriali; la presenza e la qualità di volontari; il clima relazionale complessivo e la cultura di un luogo sono importanti elementi di decisione.
Infine l'intenzionalità dell'animatore. L'Animazione è una professione sociale e intellettuale. Come tale, gode del principio della libertà e discrezionalità. Gli animatori non sono gestibili "a comando" per il semplice fatto che la loro azione è realizzabile solo in coppia con gli utenti. Essi hanno il diritto di scegliere e decidere, in base alle loro interpretazioni ma anche in base alle loro motivazioni, aspettative e intenzioni.
Abbiamo finora parlato di obiettivi, presumendo un progetto animativo articolato e prolungato. Va però sottolineato che è un errore affastellare troppi obiettivi in tempi brevi e su una sola attività o tecnica. La soluzione aurea è: un obiettivo, un'attività o tecnica. La compresenza di più obiettivi rischia di produrre confusione nella prassi e di rendere impossibile la verifica.

4.2- Dagli obiettivi alle attività

Fissare gli obiettivi significa determinare quali risultati, cioè quali cambiamenti, vogliamo ottenere. L'obiettivo è il punto di arrivo dell'azione, è il faro che illumina le mosse della partita, è il punto di confronto continuo.
Il secondo problema da affrontare riguarda le azioni da fare, le tecniche da utilizzare, i modi, i tempi e gli spazi, le attrezzature e le risorse da impiegare. Questa fase della progettazione è forse la più creativa. Si tratta di indovinare un'operazione alchemica o culinaria, che assembli elementi diversi in ordine al risultato. Gli errori che i dilettanti dell'Animazione qui compiono sono tantissimi. E qui si annida l'area di maggiore incertezza.
L'errore più diffuso consiste nello scegliere un'attività che ha poco o nulla a che vedere con l'obiettivo. A volte perché l'animatore sa fare una sola cosa e sempre quella (è il caso degli animatori che si identificano in una tecnica). A volte perché in fondo, aldilà degli obiettivi dichiarati, tutta l'attenzione è puntata sul gradimento da parte del contesto: è il caso degli animatori ossessionati dal prodotto (fare una cosa bella, precisa, di successo, che piaccia al committente o alla comunità). A volte perché l'animatore non riesce

a oltrepassare le abitudini degli utenti, la loro ricerca di sicurezza, in sintesi, le loro difese.
A volte infine si tratta di semplice incompetenza. Il fatto è che non esiste un'equivalenza delle attività e delle tecniche. Ogni attività ed ogni tecnica hanno specifici effetti e favoriscono alcuni risultati e non altri. Le tecniche teatrali, per esempio, hanno un'ottima valenza espressiva, ma mettono gli obiettivi di socialità in posizione accessoria. Le feste portano aggregazione e divertimento, ma solo casualmente facilitano la socialità o la sensibilizzazione. Le attività manuali possono sviluppare la creatività, ma solo a condizioni che siano scarsamente strutturate.
Il lavoro di gruppo può promuovere la socialità, ma può anche inibirla. Ogni attività ed ogni tecnica dell'Animazione sono come gli strumenti del falegname o dell'idraulico o del medico. La sega serve per tagliare, anche se si può usarne il manico per piantare chiodi; il cacciavite serve per avvitare, anche se si può usarne la punta per fare leva sui coperchi; per effettuare tagli il medico usail bisturi, anche se in una situazione di emergenza, può tentare di farlo con le forbici.
Elemento tipico della professionalità è usare gli strumenti adatti a ciascuna operazione ed effettuare i lavori a "regola d'arte". Sono i dilettanti che usano strumenti impropri e si accontentano del pressappoco. Gli strumenti immateriali non sono rigidi come quelli materiali, per cui il raggio d'azione di ciascuno di loro può ampliarsi, a certe condizioni d'impiego. Dunque un elemento cruciale è il modo d'uso delle attività e delle tecniche prescelte.
Abbiamo detto che le tecniche teatrali hanno una vocazione espressiva prima che socializzante. Tuttavia in un contesto giovanile la messa in scena di un testo elaborato dagli utenti, in un tempo medio–lungo, può costituire un'ottima occasione per la creazione di relazioni significative e di una forte coesione di gruppo. In questo caso, dove l'obiettivo non è quello di incrementare l'espressività ma la socialità, l'animatore dovrà porre più attenzione agli elementi progettuali ed organizzativi che al momento recitativo.
Non è possibile presentare una classificazione delle infinite tecniche ed attività correlate ai loro obiettivi vocazionali. Possiamo però segnalare il ragionamento da fare per decidere come combinare l'obiettivo con la tecnica più diretta. Essenziale è chiedersi i comportamenti che l'utente dovrebbe mettere in atto per raggiungere l'obiettivo fissato. Per esempio, se l'obiettivo attiene alla socialità, la tecnica coerente dovrà dare molto spazio allo scambio, alla conversazione, alla relazione. Vanno escluse perciò tutte le tecniche che limitano queste azioni, perché concentrano l'utente più su di sé (teatro), o sul fare (manualità), o sull'ambiente (ecologia). Se invece l'obiettivo attiene all'espressività o alla creatività, le attività che hanno al centro la relazione diventano accessorie. La prima domanda da farsi è: cosa ha al centro

un'attività o tecnica? La seconda è: questo elemento centrale corrisponde all'obiettivo?
Il massimo ideale da ricercare nella progettazione è la totale coerenza ed armonia fra obiettivo, attività, metodo, tempi e risorse. La questione dei tempi, essendo l'Animazione una pratica di cambiamento, non è marginale. Ogni soggetto ha i suoi tempi di cambiamento, e le attività dell'Animazione possono accelerare, ma non forzare questi tempi. È indispensabile, dunque, valutare di quanto tempo si dispone per raggiungere l'obiettivo con l'attività prescelta. Molto spesso, nei progetti animativi è visibile la sfasatura fra obiettivi prefissati, attività proposta e tempo disponibile. Il divertimento è l'attività a più breve raggio temporale, la socialità è a raggio intermedio, l'autonomia è a raggio più lungo. Il tempo previsto non può non tenere nel massimo conto queste differenze.
La stesura di un progetto professionale è il primo passo. Importante perché il progetto scritto è un elemento comunicabile e confutabile, ma non ancora decisivo come l'attuazione dell'intervento. Il progetto su carta inizia a vivere dopo il suo avvio operativo e la partenza del concreto viaggio dell'Animazione. La realizzazione del progetto è un romanzo la cui trama e conclusione non sono del tutto prevedibili, in quanto frutto di interazioni soggettive, incidenti, imprevisti, dirottamenti. Occorre dunque all'animatore un certo grado di flessibilità e di prontezza nella ri-progettazione. Ponendo attenzione nell'evitare due errori molto comuni: l'oblio del progetto in corso d'opera o il suo rigido rispetto. Da una parte l'animatore tende a seguire l'onda dimenticando l'obiettivo e sottomettendo l'azione animativa alle resistenze proprie e dell'utente. Dall'altra invece egli tende a dimenticare l'utente per sottometterlo all'obiettivo ed al progetto. Occorre un certo grado di flessibilità per includere le modifiche al progetto fino a che questo non sia vanificato o snaturato. A volte si può salvare l'obiettivo, variando l'attività o la modalità d'uso prevista, oppure dilatando un po' il tempo o incrementando le risorse. Oppure occorre la giusta prontezza per modificare l'obiettivo e ri-progettare l'intervento se la realtà concreta ha reso irrealistico il primo progetto.
L'esecuzione è comunque cruciale. Quando anche il progetto sia sostanzialmente buono è ancora possibile il fallimento dell'intervento a causa di errori nell'esecuzione. In via ordinaria l'animatore deve rispettare il progetto con precisione, ma deve anche farlo vivere gestendo il suo ruolo con pienezza e con lo stile più adatto. Qui gli errori più comuni riguardano proprio il modo di porsi dell'animatore, che a volte sbaglia nel minimalizzare o enfatizzare il suo ruolo; a volte fallisce nell'usare lo stile meno adatto alla situazione. Le cose si complicano parecchio quando l'animatore non è solo ma partecipa ad un'équipe. Qui il problema è che il movimento di tutti deve essere armonico e coerente, anche

se differenziato: il che richiede molta professionalità e numerose "prove d'orchestra".
Personalmente ritengo che durante l'azione animativa sia meglio lavorare per sottrazione, asciugare, ridurre il ruolo dell'animatore piuttosto che estenderlo. Un silenzio in più è meglio di una risposta in più. Una domanda è meglio di una risposta. L'ammissione di una ignoranza è preferibile all'ostentazione di una falsa sicurezza. Per finire, tre semplici regolette pratiche.
Mai fare direttamente qualcosa che si può far fare all'utente.
Mai fare da soli qualcosa che si può fare con gli utenti.
Mai definire impossibile qualcosa per cui non si sono fatti almeno 5 diversi tentativi.

4.3- Verifica e valutazione

In altre occasioni[38] ho descritto i problemi di verifica e valutazione dell'azione professionale. Qui basteranno pochi cenni per l'applicazione di questi concetti all'Animazione.
Abbiamo detto che l'animatore professionale deve fare azioni confutabili e proporsi risultati (obiettivi) osservabili anche da terzi. Tutto ciò non significa affatto assoggettarsi al mito di una peraltro inesistente oggettività. Semmai significa impegnare l'Animazione in azioni sostenute da argomenti, ed assegnare ad essa l'onere della prova dei risultati. Secondo tutta la moderna epistemologia[39] il procedimento scientifico si basa sulla confutazione e su punti di accordo della comunità degli scienziati, cioè avanza per successivi consensi intersoggettivi.
L'unico criterio di verità scientifica, e dunque di qualità professionale, risiede nel consenso fra gli attori. Ed il consenso è possibile solo per qualcosa che non sia confutabile da un terzo estraneo.
L'Animazione deve essere sostenuta da argomenti, dati, ipotesi; deve fornire promesse e previsioni; deve esprimersi in una logica non smentibile dall'esperienza: questo è il suo punto di partenza professionale. Niente magia, fede, estasi, frenesie o visioni mistiche; niente esoterismo o millenarismo: la professione si fonda su una logica ed una teoria non contraddittorie con la prassi. Ma tutto ciò potrebbe bastare per una scienza, non per una pratica. La

---

[38] Per una descrizione sintetica di Evaluation cfr. Contessa G. "LE PAROLE CHIAVE DELL'EVALUATION" sulla rivista Gruppi, Organizzazioni, Comunità, n°1 gennaio–giugno 1993; per un approfondimento del tema dell'Evaluation ai problemi del cambiamento cfr. Contessa G."LA FORMAZIONE", CittaStudi, Milano, 1994. Infine, per una lettura più estesa cfr. Sardella M. V. "TEORIA E TECNICHE DELL'EVALUATION", Clup, Milano, 1989

[39] Su questi temi epistemologici è indispensabile la lettura di almeno tre testi: Popper K. “CONGETTURE E CONFUTAZIONI”, Il Mulino, Bologna, 1972; Kuhn T. “LA STRUTTURA DELLE RIVOLUZIONI SCIENTIFICHE”, Einaudi, Torino, 1978; Feyerabend P. K. “CONTRO IL METODO”, Feltrinelli, Milano, 1979.

professione deve dare prove dei risultati che ha promesso. Fino alla metà degli Anni Ottanta l'Animazione ha bordeggiato in un limbo neonatale dove hanno dominato l'opzione idealistica, il furore artistico e l'entusiasmo giovanile. Bastava fare Animazione per giustificarne l'uso. La tautologia su cui si basavano gli animatori era: siccome l'Animazione è teoricamente necessaria, allora ogni Animazione va bene. Il risultato di questo atteggiamento è stato due volte dannoso. In prima istanza un tale auto-giustificazionismo ha rallentato il processo verso la qualità. Non essendo necessario provare dei risultati, si è dimenticato spesso di perseguirli. Inoltre, non facendo serie verifiche e valutazioni, per anni è stata impossibile la correzione degli errori. In seconda istanza, l'impossibilità dell'Animazione di dimostrare la sua effettiva utilità, l'ha messa in condizioni di equivalenza con altre pratiche apparentemente simili ma molto meno serie e l'ha lasciata in balia degli umori dei committenti. Se una professione non riesce a dimostrare i risultati che promette, perché un Assessore dovrebbe investire in essa danaro pubblico? E perché un privato dovrebbe pagarne i servizi?

Negli Anni Novanta, anche grazie al lavoro della Scuola Nazionale Animatori[40], si è iniziato a pensare all'Animazione come ad una professione legata a processi di verifica e valutazione.

L'Animazione, entrando nella sua maturità, ha iniziato ad approntare sistemi per verificare i risultati ottenuti ed a valutarne l'entità. Naturalmente, l'Animazione ha iniziato un processo assai complesso, comune a tutte le professioni sociali mature. Verificare e valutare in modo comunicabile a terzi estranei è operazione assai ardua nel settore dell'Immateriale. Poiché si tratta di effettuare verifiche e valutazioni comunicabili, non basta avere l'impressione soggettiva, controllare "ad occhio", o intuire "a naso". Occorre trovare prove simbolizzate in misure. La misura è una delle frontiere dell'Animazione professionale. Occorre reperire elementi di prova, archiviarli, trattarli statisticamente ed esprimerli in simboli da tutti accettati. Insomma l'Animazione ha iniziato a dare le prove della propria efficacia ed utilità; ad offrire dimostrazioni relative ai cambiamenti indotti; a sottoporsi al vaglio della comunità mediante simboli comuni. Questi simboli sono in genere numeri, ma non solo. Anche i prodotti dell'utente, singolo o aggregato, possono costituire la prova del risultato ottenuto. Anche la persistenza del gruppo è una prova, così come la persistenza di un comportamento nuovo dell'utente.

Solitamente il professionista sottopone a verifica e valutazione tre elementi: il gradimento, il processo e il risultato. Il gradimento è il fattore più semplice da verificare e valutare. Si tratta di contare il

---

[40] Nei sei anni di vita della Scuola Nazionale Animatori-SNA, M. V. Sardella, I. Drudi e F. Alboni, responsabili del CERITEL (Centro Ricerche dell'AIATEL), hanno raccolto e trattato oltre 100.000 dati per l'Evaluation dell'apprendimento.

numero e la frequenza degli utenti; e di rilevare il loro livello di gradimento dell'attività. Tutto ciò viene solitamente fatto con una contabilizzazione e con un qualche sistema di rilevazione (questionario, scheda di voto, intervista).
Meno frequente e facile è l'Evaluation (con questo termine si intende la sintesi di verifica e valutazione) del processo. Esso consiste nella rilevazione e valutazione di dati in itinere, cioè durante il procedere dell'intervento di Animazione. Qui si tratta di rilevare non solo il gradimento parziale, ma anche i meccanismi di funzionamento dell'intervento, i problemi dell'équipe, i rapporti con i partners: tutto ciò che ha rilevanza nel procedere e che può essere corretto in itinere. L'Evaluation di processo è una specie di cruscotto di automobile, le cui spie indicano eventuali situazioni critiche in diverse parti del sistema. La necessità di questa pratica risiede nell'esigenza, specie in lunghi progetti, di effettuare correzioni di rotta evitando di arrivare fino al termine, per registrare un fallimento. Anche qui le modalità sono diverse: dalla griglia di osservazione al questionario, all'intervista ai dati relativi alla partecipazione, al conteggio delle performances effettuate.
Infine, più difficile, ma indispensabile per i motivi già detti, è la verifica e valutazione dei risultati. La verifica consiste nel controllare in che misura si è realizzato il cambiamento ipotizzato tramite la fissazione degli obiettivi nel progetto iniziale. La valutazione richiede una considerazione di valore e di merito circa la misura di cambiamento ottenuto. Per esempio, se al termine di un intervento o di un segmento temporale, rileviamo un incremento del 20% circa nelle competenze sociali di un anziano ospite di una casa di riposo, dobbiamo chiederci se questa cifra è sufficiente o bassa rispetto alle risorse impiegate. La verifica è una procedura soprattutto tecnica, che concerne competenze metodologiche e strumentali legate alla ricerca sociale. La valutazione è invece una procedura sostanzialmente "politica" nel senso che afferisce ai valori ed alla discrezionalità.

4.4- Partecipazione e negozialità

L'Animazione è una professione, come altre, caratterizzata dal "Fare con". Essa esclude la possibilità reale di cadere nel tecnocratico o nell'autoritario, pena la sua inefficacia ed inutilità. Non è possibile animare qualcuno senza il suo consenso attivo. Inoltre, quando l'Animazione si svolge in un contesto organizzato (istituzione o comunità territoriale), essa deve confrontarsi col committente e con gli eventuali partners. Utente, committente, partners e colleghi sono, insieme all'animatore, soggetti corresponsabili dell'azione animativa. Tutti insieme partecipano, appartengono, fanno parte, dell'esperienza animativa. Il che non è quasi mai un dato ma una finalità.

L'Animazione si agita nel rapporto fra l'animatore ed un soggetto utente, entrambi i quali sono ambivalenti e contradditori verso il cambiamento che si profila. Committente, partners e colleghi sono anch'essi ambivalenti, ma in più sono lontani dal centro dell'Animazione, estranei alla relazione animativa, esclusi dalle sue vicende più significative. È normale che in essi prevalgano le resistenze sulle disponibilità. L'animatore deve pensarsi sempre come al centro di un sistema la cui efficacia è proporzionale al consenso attivo, al coinvolgimento, alla partecipazione di ogni parte del sistema. La partecipazione attiva dell'utente è centrale per l'Animazione. Al punto che dove essa non c'è, non c'è l'Animazione. Ma quella del committente, dei partners e dei colleghi è una condizione essenziale alla prima.

Le operazioni di fissare l'obiettivo, stendere il progetto, realizzare l'attività animativa, procedere nell'Evaluation sono da fare col massimo grado possibile di partecipazione dell'utente, ma anche del committente, dei partners o dei colleghi. Parliamo di massimo grado possibile perché è ovvio che la partecipazione va misurata sui livelli di stato dei soggetti. Tuttavia il grado minimo di partecipazione alle decisioni delle diverse fasi va garantito anche all'utenza col minor grado di potenziale: bambini molto piccoli, disabili gravi, anziani non autosufficienti.

L'ottenimento della partecipazione attiva non è solo un modo di fare Animazione, è il centro del lavoro animativo. Chi giustifica col basso grado di potenziale l'assenza di partecipazione attiva dell'utente, di fatto nega l'utilità dell'Animazione per quel tipo di utente. Discorsi come questo si sentono spesso da parte di animatori che operano nelle case di riposo o con adolescenti disadattati: non possiamo farli partecipare attivamente perché le loro capacità sono troppo compromesse. A parte il fatto che simili diagnosi sono al solito fatte in modo molto sbrigativo e senza un'effettiva competenza, ove questa affermazione fosse vera dovremmo trarne la conclusione della superfluità dell'animatore in quel contesto. Invece solitamente se ne trae la giustificazione per fare un'Animazione scadente, un'imitazione grottesca della scuola o della televisione.

Il discorso sulla partecipazione attiva come mezzo e come fine dell'Animazione, rimanda al carattere negoziatorio del ruolo dell'animatore. Possiamo immaginare l'animatore come un negoziatore perpetuo, al centro di un sistema a cinque attori: lui stesso, i colleghi, gli utenti, il committente ed i partners. L'animatore negozia continuamente la sua azione con gli utenti e col sistema contestuale. Negoziare non significa sopraffare o manipolare l'interlocutore, ma neppure assoggettarsi ad esso. L'animatore deve avere un'idea da portare avanti, ma deve anche ricercare sempre il consenso attivo dell'utente e del contesto. Questa ricerca non è una "vendita" e neppure un'imposizione, ma un dialogo, un confronto ed a volte un conflitto. Portati avanti in

modo da offrire all'interlocutore alternative decisionali chiare ed alla sua portata. I bisogni e i desideri dell'interlocutore non sono sempre necessariamente difensivi, ma anche se lo fossero, non per questo sono da trascurare. Sono anzi da ascoltare e da sottoporre a negoziato con i bisogni e i desideri dell'animatore.

CAPITOLO 5

LE TECNICHE DELL'ANIMATORE PROFESSIONALE

Le tecniche sono gli strumenti d'azione. Sono i modi con cui l'animatore persegue gli obiettivi prefissati. Sono il carattere distintivo della professione. Sono lo specifico che differenzia una pratica dall'altra. Abbiamo detto che le tecniche distintive dell'Animazione sono quelle ludiche e di attivazione culturale.
Va chiarito che le tecniche distinguono una professione dall'altra, ma ciò non significa che la professione si estingue in esse. Un approccio meccanicistico e tecnocratico è ingenuo e scarsamente efficace. È necessario che le tecniche siano al servizio degli obiettivi e delle finalità e non viceversa. Ci sono molti animatori che si identificano con le tecniche e diventano così più mestieranti che professionisti.

5.1- Il gioco

Il gioco è una delle tecniche principali dell'Animazione, cioè uno dei principali strumenti che l'animatore può usare per raggiungere i suoi obiettivi. Su questo tema esiste una letteratura sterminata, essendo una delle principali attività umane[41]. Qui ci limitiamo a segnalare alcune riflessioni sul rapporto fra Animazione e gioco.
Non tutti i giochi sono utilizzabili dall'animatore con effetti significativi. Esistono i giochi d'azzardo, i giochi di competizione, i giochi di vertigine, i giochi di abilità, i giochi di evasione che poco hanno a che vedere con l'Animazione.
I giochi dell'Animazione devono essere divertenti, cioè devono divertire chi vi partecipa. Questa affermazione rimanda alla soggettività ed alla situazione nella quale essa sperimenta il gioco. La gente si diverte con le cose più varie e per di più si diverte con intensità variabili a seconda delle situazioni, delle persone vicine e del tempo. Ogni cosa può essere divertente nel momento, nel posto e con le persone giuste. Questo implica che l'animatore sappia fare uso del gioco, collegandone le forme alla situazione. I

---

[41] Non possiamo indicare che qualche testo fra i tanti: Kaiser A. "GENIUS LUDI: IL GIOCO NELLA FORMAZIONE UMANA", Armando, Roma, 1995; Sberna M. "GIOCHI DI GRUPPO" CittaStudi, Milano, 1994; Laeng M. MOVIMENTO, GIOCO E FANTASIA", Giunti & Lisciani, Teramo, 1990; Gorini P. "I GIOCHI DI IERI", Gremese, Roma, 1994.

giochi che riescono meglio sono quelli che l'animatore è capace di "sfornare caldi". Molti animatori usano il gioco come dispositivo di avvio dei rapporti: giochiamo e diventeremo amici. Quest'idea deriva dal mondo infantile, dove è vero che i bambini usano il gioco come oggetto transazionale. Gli animatori che operano coi minori possono usare questa tecnica con tranquillità, controllando però i giochi affinché portino a transazioni positive anziché negative. Coloro invece che operano con gli adolescenti, i giovani, gli adulti e gli anziani devono rovesciare l'affermazione: prima occorre creare il clima relazionale giusto, per poi giocare. Il gioco non infantile è un'attività di abbandono e apertura che i soggetti accettano di fare solo in presenza di adeguate ed allettanti garanzie. L'errore di trattare gli adulti come bambini produce effetti grotteschi, particolarmente visibili nelle feste di piazza, nelle serate televisive, nei villaggi turistici. L'affanno dell'animatore che ripete 100 volte "facciamo un applauso"; i secondi lunghissimi nei quali si cerca disperatamente chi parteciperà al "bellissimo prossimo gioco"; il tragico ricorso al solito onnipresente, un po' narcisista e un po' "scemo del villaggio": sono le più evidenti spie di una situazione non pronta per il gioco. La situazione giusta per il gioco richiede un contesto spaziale ed un momento temporale adeguati. Richiede una minima confidenza fra i giocatori, fatta di disponibilità e di attenzione reciproca. Ed infine richiede un animatore capace di creare il clima adatto e proporre il gioco, a partire dalla lettura della situazione.

La presentazione di un gioco è un meccanismo ad orologeria scandito da attimi, pause, timbro della voce, postura del corpo, messaggi comunicativi tutti coerenti fra loro e finalizzati all'obiettivo: che è quello di coinvolgere in un gioco divertente. Questa è la dimensione più attoriale, cioè più espressivamente costruita, nella quale si trova un animatore. Il gioco nell'Animazione è uno strumento per il divertimento, ma non si può dimenticare che il divertimento, nell'Animazione, è sempre collegato al fare e all'espressività. Quindi il gioco deve essere partecipato da tutti (naturalmente tutti coloro che vogliono, senza obblighi né forzature) e deve offrire lo spazio perché ciascuno ci metta qualcosa di sé. Da qui risulta chiaro perché la famosa tombola o bingo, rifugio degli animatori senza qualità, va considerato un gioco non animativo. Perché il livello di partecipazione richiesto è bassissimo e del tutto privo di elementi espressivi. Fra le idiozie di moda, meglio il karaoke, che almeno stimola all'espressione canora, pur essendo poco interattivo. Neppure va dimenticato che l'Animazione è scoperta, esplorazione, motivazione, energia, e dunque il divertimento cui essa punta non può che essere diversità e divergenza. Il divertimento ripetitivo, ecolalico, tipicamente infantile e televisivo, è molto lontano dall'Animazione. Il divertimento infantile si fonda sulla ripetizione rassicuratoria; il bambino si diverte attraverso la ritualità ossessiva

di una rassicurante ripetizione, come ben sa chiunque si sia cimentato con il racconto di favole. Il semplice cambiamento del colore del cavallo del principe implica la richiesta di ripetizione, dall'inizio, dell'intera favola. Analogamente, la televisione offre comici il cui successo dipende dalla ripetizione continua di una frase, che diventa uno slogan in tutti i bar di periferia.
Il divertimento adulto è invece funzione dello spiazzamento, della nascita di una parola o situazione inattesa. Sono pochi gli adulti che si sganasciano per una barzelletta già sentita. Il divertimento cui punta il gioco utile per l'Animazione (eccezion fatta per i minori) deve contenere la vertigine di un salto nel buio, la meraviglia per la scoperta di un tesoro sepolto, l'eccitazione per la nascita di una novità. Quindi l'animatore professionale non ripeterà mai due volte lo stesso gioco con gli stessi utenti. Anzi farà ricorso all'invenzione e costruzione di giochi sempre nuovi, o di varianti. Un lavoro di invenzione e costruzione che non è competenza del solo animatore ma nel quale gli utenti possono essere coinvolti. A proposito della costruzione del gioco, sta diffondendosi una corrente di pensiero che vede con grande favore il tecnicismo. Dagli appassionati di giocattoli ipertecnologici, agli amanti dei computer games; dagli adoratori delle scenografie alla Visconti, a coloro che fanno i giochi di ruolo con manuali di 300 pagine. Fa parte di questa schiera anche l'animatore della festa in maschera che noleggia costumi teatrali ai partecipanti. O quello che fa recitare "Il Piccolo Principe" ai bambini. Il tecnicismo invade il divertimento, il gioco e l'Animazione, come ha invaso tutti gli altri settori della vita moderna. L'Animazione, così come è presentata in questo libro, dovrebbe essere un antidoto all'ipertecnicismo e la riduzione di questo a favore del potenziale umano. Ho sempre pensato che carta e penna costituissero il massimo delle necessità tecniche dell'animatore.
Il divertimento maggiore del gioco sta nei corpi, negli sguardi, nelle parole e nelle situazioni.
I giochi di movimento, di mimesi, di fantasia, di parole, di esplorazione, di conoscenza sono i più divertenti ed animativi e sono anche quelli che richiedono meno tecnologia. Non faremo qui l'elenco delle migliaia di possibilità esistenti, già pubblicate in centinaia di manuali o inventabili da animatori creativi. Tutte le attività possono diventare gioco animativo, se divertono gli utenti dati nella situazione data, e contengono elementi cospicui di attività ed espressività. Ci dilunghiamo, nel prossimo paragrafo, solo sulla festa che si può definire un grande gioco di giochi e che solitamente è uno dei momenti forti dell'attività animativa.

5.2- La festa: un'analisi psicosociale[42]

5.2.1- Festa e sistema

La festa è una delle tante manifestazioni della vita quotidiana nella nostra società. A livello di fenomeno essa dunque non si sottrae a quelle caratteristiche che la società, nel suo complesso, induce in tutte le sue manifestazioni. La festa cioè è un subsistema culturale, economico e psicologico di quel più vasto sistema che è la società occidentale.
Un'analisi critica della festa, così come è oggi quotidianamente vissuta, non può che risultare una verifica dell'analisi critca più vasta che possiamo fare sul sistema sociale.
Dal punto di vista psicosociale possiamo identificare due categorie di feste: la festa in cui l'obiettivo principale ed il carattere peculiare è la socialità, lo stare assieme, il ritrovarsi; e la festa centrata invece sulla rievocazione, la celebrazione, il rito. Nella prima categoria, che possiamo chiamare "festa sociale", rientrano le feste fra amici, e quelle familiari, le feste tra appartenenti ad una stessa categoria (studenti, alpini) o ad uno stesso partito (DC, PCI, PSI) o ad una stessa associazione (le Acli, il Rotary), ed infine le feste di quartiere o di paese. Nella seconda categoria, che possiamo chiamare "festa rituale", rientrano le celebrazioni religiose (Natale, Pasqua, Santo patrono) e quelle laiche (Liberazione, 1° Maggio). Naturalmente esistono vari tipi di festa che si presentano come una mescolanza fra questi due estremi, come per esempio il Natale; pur tuttavia ogni festa, ad un'attenta lettura, ha caratteristiche specifiche che la collocano preferenzialmente in una di queste due categorie.
Nella festa sociale il soggetto e l'oggetto della festa coincidono. Il "noi" è il centro dell'evento, e questo "noi" presuppone un'appartenenza ad una famiglia, ad un gruppo di amici, ad un'associazione, ad un partito, ad una comunità paesana.
Nella festa rituale, invece, soggetto ed oggetto sono separati: da una parte il gruppo o la massa che celebra il rito, dall'altra il personaggio o l'evento celebrati. Fra i due elementi non esiste un legame di appartenenza, semmai un legame di memoria (la Liberazione) o di speranza (l'anno nuovo).
La prima osservazione che possiamo fare è che, negli ultimi decenni, abbiamo registrato il fenomeno di una "morte della festa", accanto ad una larga diffusione di eventi che possiamo definire come "festa della morte".
In base alla categorizzazione sopra enunciata può risultare evidente il perché di questa inversione: la festa è morta perché sono morti il "noi", la memoria e la speranza.

---

[42] Questo articolo è stato pubblicato su Animazione Sociale n.34, aprile-giugno 1980, e viene qui ripreso per la sua inalterata attualità.

Il "noi" è morto con la disgregazione del tessuto sociale, per cui famiglia, città, paese, associazione, partito, sono diventati contenitori senza contenuto; luoghi non più capaci di creare identificazione e coesione; simulacri privi di senso. La memoria è morta con la negazione della tradizione, laica o religiosa, operata a partire dal '68, in modo evidente, ma a partire da assai prima in modo latente, con l'affermazione della società dei consumi e della tecnica. Consumo e tecnica sono infatti la negazione del passato, o meglio, l'inconsapevole incorporazione del passato in forme caduche del presente. La speranza è morta da tempo con l'alienazione, l'espropriazione degli uomini dal lavoro e dalla storia, e con la caduta di fede nel trascendente. Sono infatti quasi sparite le feste propiziatorie, e a Capodanno ci si augura ormai solo che non vada peggio!
La morte della festa intesa come evento che nasce sul "noi", sulla speranza o sul ricorso, ha prodotto un'infinità di feste della morte, cioè di feste di cui è rimasto il corpo ma non lo spirito. Proprio attorno al corpo ruotano infatti le feste cui siamo abituati. Anzitutto la festa dei nostri tempi è legata al movimento, cioè allo spostamento o allo scuotimento del corpo. Ci si reca ad una festa, in una casa, una città o un quartiere diverso; giunti sul posto si passeggia, si fa corteo o processione, ci si sposta da un angolo all'altro; quasi sempre la festa culmina col ballo.
Si può dire che il corpo si muove alla ricerca della festa, che non ha più in sé. Ma è un corpo sonnambulo, non consapevole, che si lascia muovere, che è mosso dalla fiumana, dalle luci, dalla musica. Non è l'Io che si muove, ma il corpo dell'Io che è mosso.
In secondo luogo, la nostra festa è centrata sull'oralità. Pare non esista festa dove non si incorpori qualcosa. Se fino a mezzo secolo fa questo poteva avere un riferimento con un'economia di scarsità, oggi il mangiare nella festa non ha altro significato se non quello della regressione, dell'ingozzamento infantile. La psicoanalisi ci insegna che la regressione a piaceri pregenitali, come quelli orali, ha a che fare con un senso di mancanza e con l'istinto predatorio. Si va ad una festa per mangiare o per bere, cioè per prendere. Questo prendere oggi è un fenomeno allargato, con la diffusione dei mercatini durante le feste, ma che esisteva già con l'uso dei souvenir della festa, il cui carattere tipico era, ed è stato, di essere un simulacro di un simulacro. La festa sta al posto di qualcos'altro che è morto (il "noi", la tradizione, la speranza) ed il souvenir sta al posto della festa!
Infine la festa odierna ha sempre a che fare con altre due parti del corpo: l'occhio e l'orecchio. Non si dà quasi festa senza scenografia, colori, luccichii, musiche, rumori, insomma cose da vedere e da sentire. Dal Natale in casa, con festoni, palloncini, carte metallizzate, tovaglia "bella"; alla festa in piazza, tutta fuochi d'artificio, discorsi roboanti, sfilate, apparizioni, luminarie, musiche. La festa deve appagare occhi e orecchi, deve riempirli,

possederli, come il movimento possiede il sonnambulo, ed il cibo possiede il mangiatore affamato e angosciato dalla sua fame.
Movimento, bocca, occhio, orecchio, cioè corpo, alla ricerca di piaceri attivi o passivi di tipo pregenitale; corpo predatorio o predato, consumatore o consumato; corpo di morte o corpo morto.
La morte della festa coincide con la festa della morte, dove simulacri di uomini partecipano ad un evento che è simulacro di una comunità, di una tradizione o di una speranza che sono morte.
Nelle feste rituali esiste anche il rito. Il rito è un insieme di gesti e parole codificate, il cui compito è quello di rievocare, riproporre, far rivivere un qualcosa di lontano nel tempo. Sempre la psicoanalisi collega la ritualità con la "coazione a ripetere" e con l'istinto di morte. Il rito ha a che fare con la ripetizione e questa con la morte, a meno che il rito non si qualifichi come forma di una sostanza, come significante di un significato. Sostanza e significato che siano legati alla vita, al presente, al futuro.
In quante feste ciò avviene? Il rito dei doni a Natale, della processione paesana, del discorso del notabile sono simulacri mortiferi, perché non stanno che al posto dei fantasmi, sono forme e significanti, senza sostanza e senza significato.
In molte feste esiste il gioco, ma quale? Un gioco, non gratuito, gioioso, libero e fantastico. Ma un gioco–imitazione del reale: gare di tutti i tipi, tiro al bersaglio, caccia al tesoro, monopoli, tombola. Giochi che riproducono la competizione, l'aggressività, la predatorietà o la casualità della vita di tutti i giorni.
Persino il grande gioco che è la festa di Carnevale non è affatto una reinvenzione della realtà (con gli schiavi che tiranneggiano i padroni, classi e ceti che si confondono, ironia), ma una ripetizione della realtà. Uomini travestiti da donna e viceversa; squadre di giovani che girano manganellando, e sporcando di farina; piccoli superman, piccoli goldrake, piccole Rosselle O'Hara; e di nuovo movimento, colori, suoni, mangiate. Cos'è tutto questo se non una caricatura della vita di tutti i giorni?
Analizzando i connotati delle nostre feste, ritroviamo l'identikit della nostra società. Poteva d'altronde l'onnivoro sistema risparmiare una parte tanto importante della vita come la festa? Un sistema che si basa sulla codificazione dell'uomo è un sistema di morte. Un sistema che si basa sulla predatorietà e sulla distruzione (consumismo) è un sistema ad organizzazione pregenitale, cioè di morte. Un sistema che si basa sulla ripetizione di massa per garantirsi un mercato planetario omologato è un sistema di morte.
Il nostro sistema economico e produttivo–distruttivo vuole degli uomini–merce, ripetuti e ripetitivi, orientati alla morte pregenitale di sé e degli oggetti che li circondano. Vuole dei corpi senza vita, cioè dei simulacri di vita. Per garantirsi questo, il sistema deve distruggere i gruppi e le comunità, cioè i "noi" che proteggono l'individuo; deve annegare la memoria e la speranza. Insomma il

sistema dell'economia e della tecnica non può che volere la morte della festa e incentivare feste della morte.

5.2.2- La festa dell'uomo e l'uomo della festa

Per fortuna questo sistema non è ancora totale, né lo sarà mai.
C'è sempre l'uomo, in un angolo della storia, e l'uomo dentro di sé ha sempre un po' di vita, di Eros, di memoria, di speranza e di "noi".
Basta che ciascuno si guardi dentro, per sentire la vita che vuole vivere, contro la morte, e specie nella festa.
A volte capita di vivere veramente un'esperienza di festa; e quando capita, ciascuno se ne accorge, perché è felice. La festa, la festa dell'uomo e non della morte, ha a che fare con la gioia. Cos'è la gioia? È un piacere adulto, genitale, basato sull'istinto di vita e sulla pulsione di scambio. I piaceri pregenitali hanno a che fare con la morte perché sono in relazione vissuti auto e eterodistruttivi. Il piacere genitale nasce dal contatto, dallo scambio, dalla reciprocità simmetrica; è legato alla vita in quanto generativo. La festa è gioia quando c'è un rapporto, uno scambio di tipo genitale e tendenzialmente generativo.
La festa dell'uomo è una festa del corpo pieno, vivo; è la festa del "noi", della memoria e della speranza; è la festa della sostanza e del significato. È la festa del rito vissuto e del gioco giocoso e gioioso. Sia festa sociale o festa rituale, la festa dell'uomo è quella che gli dà una gioia legata alla vita. Se la vita è scambio genitale, la festa dell'uomo è innanzitutto uno scambio ed un rapporto. La festa cioè è un'esperienza di scambio fra uomini, oppure fra l'uomo e il tempo. Nelle feste sociali è centrale il rapporto di scambio fra coloro che vi partecipano; nella festa rituale è cruciale lo scambio fra i partecipanti e tempo passato (rito) e tempo futuro (mito). La festa sociale è un vissuto di relazioni plurali ad un tutto intiero comunitario; la festa rituale è un vissuto di tempo storico, interno ad un tutto intiero che è l'eternità.
Durante la festa dell'uomo è la festa del "noi" e dell'eternità in rapporto con l'uomo. Ma il "noi-tutto" e l'eternità cosa sono se non il sacro? La festa dell'uomo è soprattutto un'esperienza di rapporto fra l'uomo e il sacro. Una sacralità che si incarna negli altri e nella comunità, oppure nel tempo storico.
Perché quest'esperienza sia possibile, occorre un uomo capace di vivere la festa, cioè la comunità e il tempo, in modo sacrale. Un uomo cioè che rifiuti di vivere sacralmente il denaro, la merce, il potere che sono stati resi dal nostro sistema produttivo-distruttivo.
L'uomo capace di vivere la sacralità dell'Altro e dell'eternità.
Da questo punto di vista ogni festa è una festa religiosa. Ogni festa è un'esperienza di totalità, che comprende la pluralità; ed un'esperienza di eternità, che comprende il tempo storico

attualizzato nel presente. Ogni festa è una festa giocosa, nel senso della gratuità e della pura gioia. Essa non deriva da una mancanza o da un bisogno; è gioco, in quanto senza scopo.
N. O. Brown afferma che "l'eternità è il modo di essere del gioco". Perché ciò sia possibile occorre un uomo capace di diminuire la propria repressione e la repressione indotta dal sistema. Ancora Brown dice "... solo la vita repressa si svolge nel tempo, mentre la vita non repressa sarebbe al di fuori di esso, nell'eternità"[43]. È solo l'abolizione della repressione che consente l'esperienza della totalità, cioè della pluralità e dell'eternità. E l'assenza della repressione consente di sperimentare il piacere dell'Essere al posto del piacere del Divenire. Quando una festa rituale è vissuta, attualizzata nel presente, viene annullato il vissuto del passato; l'evento rievocato non è qualcosa di lontano nel tempo, ma è qualcosa senza tempo, sempre presente in quanto eterno.
Vivere il "noi" e l'eternità implica quindi abolire la repressione. In questo senso una vera festa dà gioia ed è un evento rivoluzionario. L'uomo della festa gioisce, giocando, in rapporto con gli altri e con l'eternità: per riuscire in questo deve diminuire la sua repressione e, vivendo la festa, la diminuisce ulteriormente. Così come la festa della morte è un evento che alimenta, in un circdo vizioso, il sistema della morte; la festa dell'uomo è un evento che produce, in un circolo virtuoso, la morte del sistema. La festa dell'uomo si caratterizza come festa del con-vivere, del ri-vivere e del sur-vivere; come festa della comunità, dell'eternità e del gioco.

5.2.3- La festa come con-vivere

Abbiamo detto che la festa dell'uomo è anzitutto un rapporto con gli altri, uno scambio asimmetrico di tipo genitale con una pluralità di individui, alle cui spalle esiste il senso della comunità. "Noi" insieme, famiglia, gruppo, quartiere, partito, sono comunità cui ciascuno partecipa.
Partecipare, con-dividere, con-vivere è un'attività adulta e genitale, perché presuppone la coscienza di due entità valoriali complementari.
L'individuo ha un valore, ha qualcosa da dare, ma gli manca qualcosa. La comunità ha un valore, ha qualcosa da dare, ma le manca qualcosa. Da qui lo scambio adulto e simmetrico. La comunità appartiene all'individuo e l'individuo alla comunità. Tutti i membri della comunità partecipano, fanno parte, appartengono e vivono insieme (con-vivono) un'esperienza. Questo atteggiamento implica l'uscita dal senso di onnipotenza/impotenza propriamente infantile, basato sull'impulso predatorio e auto-distruttivo.
La festa dell'uomo offre un'esperienza di gioia proprio in quanto consente di vivere senza conflitto la compresenza dialettica di

---

[43] Brown N. O., "LA VITA CONTRO LA MORTE", Adelphi, Roma, 1964.

individuo e totalità. Senza conflitto significa anche senza aggressività, senza sensi di colpa, senza depressioni, ma al contrario con gioia.
La festa come con-vivere richiede la possibilità di scambi e l'esistenza del "noi". Il "noi" esiste su un terreno di esperienze storiche comuni, o su un terreno di idealità–emozioni comuni. La festa sociale ha senso quando c'è un sociale, un "noi", e cioè delle esperienze comuni o un ideale comune o un sentimento comune.
I milioni di feste sociali senza "noi" sono simulacri vuoti. Spesso le feste stanno "al posto" del senso di comunità. Sono cioè illusioni e allucinazioni. Ogni uomo sente dentro di sé il bisogno di appartenere ad un gruppo, ad una comunità, ad un "noi" ed è alla continua ricerca di soddisfare questo bisogno.
La festa oggi ha spesso la funzione di illuderci che il "noi" esiste. Ed allora tutti in piazza il 1° Maggio per sentirsi lavoratori uniti; tutti a casa a Natale per sentirsi famiglia; tutti alla festa del Santo Patrono per sentirsi insieme paesani e cristiani. Per un giorno, per una sera, ci illudiamo che l'unità dei lavoratori, la famiglia, la comunità paesana e cristiana esistano ancora. Purtroppo a voltela festa ha il solo scopo di tenere in piedi le nostre illusioni.
Il giorno dopo, il compagno lavoratore ridiventa un concorrente, la famiglia un ingombro, il paese una periferia, la comunità cristiana un insieme di estranei.
La festa spesso non è un'occasione che nasce su qualcosa che esiste (il "noi"), ma un alibi che dovrebbe dimostrare la vitalità di qualcosa che è morto. Addirittura la festa è a volte un ostacolo al nostro impegno nel vitalizzare il "noi", che attraverso essa, appunto, fingiamo sia vivo. Di fronte a questa diffusa (anche se non totalmente) realtà, ci sono due reazioni: una è la delusione, l'altra è l'adattamento. Molti dopo la festa sentono l'amaro in bocca, alcuni anche l'angoscia di una solitudine riconfermata. Il bisogno di socialità, di scambio, è frustrato; al posto dei rapporti ci sono oggetti, suoni, colori consumi, gesti ripetuti; il "noi" conferma la sua morte. La maggioranza si adatta. Comincia a considerare questo vuoto come naturale, oggettivo, normale. Il bisogno di scambio viene denegato, represso o rimosso. La festa della morte diventa l'unica festa possibile.
Gli uomini accettano di essere alienati dal loro bisogno di socialità. Un'esigua minoranza rifiuta quest'alienazione, conferma che il "noi", la comunità, è un bisogno insopprimibile; comprende che l'essere insieme è correlato all'esserci; il con-vivere è correlato al vivere. Questa minoranza continua allora a ritessere il "noi", a ricercare rapporti di scambio, attraverso la festa ma anche fuori di essa. Naturalmente l'impresa è ardua perché come ostacolo trova il sistema culturale, economico e psicologico, al quale non servono il "noi" e la comunità, ma gli individui isolati e soli. Un sistema cui non servono partecipanti, ma produttori–consumatori. Un sistema che non considera la persona come parte di sé, ma come

ingranaggi sempre sostituibili. In una comunità, in un gruppo, in una famiglia, la presenza o l'assenza di Giovanni, di Paola, di Francesco, sono fatti importanti. Nei confronti del sistema sono solo tre numeri: la loro assenza o la loro presenza non incide per nulla sulla sua vita.
La festa sociale, la festa del "noi" è la festa del con-vivere, cioè del vivere con gli altri, dentro una comunità, un'esperienza di gioia.

5.2.4- La festa come ri-vivere

Nella festa a preminente carattere rituale, c'è sicuramente un "noi" che però non è tutto il cuore della festa. Essa ha di solito un oggetto, cioè un evento o un personaggio da rievocare. I partecipanti non sono riuniti per stare insieme, come avviene nella festa sociale, ma stanno assieme per rievocare o propiziare.
I rapporti fra i partecipanti sono in fondo secondari; ciascuno di essi è legato all'oggetto del rito, e sperimenta direttamente un rapporto col tempo. Il passato e il futuro vengono attualizzati nel presente della festa, ri-vissuti o pre-vissuti come presenti, cioè come eterni. Per la verità di feste propiziatorie non ne sono rimaste molte: primo, perché esse erano legate al sentimento del futuro, alla speranza, che è andata sparendo; in secondo luogo, perché erano legate alla fede in divinità, che controllavano il futuro e che erano propiziabili con il rito. Le feste rituali si svolgono dunque per lo più al passato.
Il loro obiettivo è ri-vivere l'evento o il personaggio, come se fosse presente, anzi ri-vivere il fatto proprio in quanto è ritenuto presente, cioè eterno. La differenza tra il rito–simulacro e il rito–festa è che il primo considera l'oggetto del rito come un fatto passato, lo celebra e lo rievoca, ma in quanto morto. La festa rituale invece considera il suo oggetto come un fatto presente, ora e sempre, lo ri-vive in quanto eternamente vivo.
I partecipanti alla festa rituale sperimentano quindi un rapporto con l'eternità: la Pasqua è la festa della Resurrezione, cioè di un processo eternamente legato all'uomo; il 1° Maggio è la festa del Lavoro e dei Lavoratori, altra categoria senza tempo. La gioia che connota la festa rituale deriva proprio da questo rapporto con l'eternità, cioè col sacro.
La vita di ciascuno è percepita come parte dell'eternità. Il tempo storico, che è collegato con la morte, si dilata in rapporto con l'eternità e col sacro, e si trasforma in un vissuto di immortalità.
Naturalmente questo richiede la capacità di ri-vivere il personaggio e l'evento dal di dentro, non solo come un fatto culturale, ma anche come emozione. Il rito deve avere a che fare con qualcosa che i partecipanti sentono come proprio, con cui possano identificarsi.
La festa rituale presenta quasi sempre la necessità di un mediatore. Prete, santone, vecchio militante, reduce, parente che

sia, occorre una figura che "testimoni" la verità dell'evento o del personaggio rievocato, il suo valore sempre presente; una figura che incarni la continuità della tradizione. Qualcosa che è sempre vero ha necessariamente testimoni che lo incarnano; un evento che non ha testimoni diventa meno credibile, e richiede molta fiducia (fede) per essere creduto e ri-vissuto.
I riti laici che coinvolgono di più sono quelli che rievocano fatti ancora vicini (la Resistenza, la Liberazione) o fatti eterni (il Lavoro), che dispongono perciò di testimoni. I riti religiosi hanno, come testimone e garante, l'officiante.
Una festa del Risorgimento o della vittoria di Canne non potrebbe coinvolgere perché mancherebbe di testimoni. I testimoni garantiscono la tradizione e la tradizione è una prova, anche se non certa, dell'eternità, cioè dell'eterna vitalità dell'evento e del personaggio. Ma la necessità del testimone suggerisce anche un'altra ipotesi: che il contatto con l'eternità, quindi col sacro, non possa essere mediato da qualcuno che a sua volta è sacro, un testimone sacerdote.
La gioia della festa rituale sta essenzialmente in questa esperienza di eternità e di sacro, di vita immortale fuori dal tempo e dalla repressione.
La matrice latina della parola festa ha un rapporto con le parole "religione" e "purificazione". La festa è sacra e purifica, cioè libera. La festa libera i partecipanti dal tempo storico, cioè dal vissuto della morte e della colpa. È il tempo storico che ci rende individui, unici all'interno della specie, e mortali. Ed è la mortalità che ci dà il sentimento dell'imperfezione e della colpa.
Il vivere della festa rituale offre un'esperienza liberatoria di superamento della morte e della colpa. Di qui la gioia.

5.2.5- La festa come sur-vivere

La festa sociale e la festa rituale hanno spesso un elemento in comune, oltre a quelli esteriori: sono cioè occasione di recupero, di far sur-vivere (sopravvivere) qualcosa che si sta perdendo o che si è perso, qualcosa che è dentro di noi come una memoria repressa, ma non dimenticata. È qualcosa che possiamo definire come mito: il mito è la fantasia dei nostri bisogni lontani, incarnata in storie o personaggi che non viviamo come reali, anche se desideriamo che lo siano.
Tutta la mitologia greca nasce da fantasie collettive, maturate sulla vita quotidiana. Il recupero del mito nella festa è il recupero del represso o rimosso. Pensiamo alla figura del giullare nella festa, o del clown. Egli è l'incarnazione della diversità, repressa dalla vita quotidiana, ma recuperata nella festa, come nostalgia mitica della libertà, della follia, dell'ironia, della fantasia. Anche il "noi" e l'eternità sono miti che recuperiamo nella festa, per averli perduti

nella vita; sono idee che cerchiamo di far sopravvivere, avendoli sperimentati prima della nascita e perduti con essa.
Se la festa ha la funzione di far ritornare il rimosso o il represso, essa ha oggi l'obiettivo essenziale di recuperare la speranza. La speranza è legata alla nostra capacità di rapporto col futuro.
Nella concezione tradizionale il futuro era nelle mani della divinità, poi è passato nelle mani degli uomini; ora sembra nelle mani di un impietoso caos. Per certi versi, per certi ceti sociali, il futuro è addirittura perso di vista, sembra non esistere. Il mito del futuro, inteso come progresso illimitato o paradiso ritrovato, si è annebbiato insieme alla speranza. Il mito del futuro, cioè la speranza, è collegato all'eros genitale e generativo, cioè con una capacità di amore che possa generare, produrre qualcosa il cui destino non sia quello di essere distrutto o consumato. La festa è dunque gioia se semina, se rinfocola la speranza di un futuro che può tornare nostro e benevolo.
Infine la festa può far sur-vivere il gioco, come dimensione della gratuità, come mezzo di ricostruzione fantastica del mondo; il gioco, come espressione creativa, non imitativa, della vita quotidiana. Recupero del diverso, del "noi", dell'eternità, mito, speranza, gioco: elementi del sur-vivere attraverso la festa, ed elementi che vitalizzano la festa dell'uomo.

5.2.6- Conclusioni

Abbiamo definito la festa come un'esperienza di gioia. Tuttavia occorre definire cosa dà gioia all'uomo e cosa non la dà. Definire la gioia come divertimento, serenità, felicità, è un'operazione tautologica, non dimostrativa. Abbiamo poi collegato la gioia dell'uomo al piacere genitale dello scambio generativo, cioè al rapporto con gli altri e con l'eternità. Abbiamo poi correlato questi ultimi al sentimento del sacro e al recupero dei miti, della sperona e del gioco.
Occorre, per finire, mettere in guardia da due pericoli. Il primo è l'equivoco di identificare la forma con la sostanza. Non basta che una festa sembri apparentemente una festa, per definirla tale. Esteriormente è probabile che una vera festa dell'uomo sia simile a una festa della morte, anche se forse si possono fare molti sforzi creativi per promuovere un vero evento festivo.
Ciò che distingue la festa autentica è il vissuto interiore, emotivo e culturale dei partecipanti. Osservare una festa dall'esterno o descriverla non serve a scoprirne l'autenticità. Occorre indagare sui vissuti psicologici di chi vive la festa: in tal senso solo un'analisi che usi anche strumenti psicologici può dirci qualcosa della festa. Ecco perché si parla spesso di "clima" di una festa, come insieme importante dei vissuti individuali e collettivi.

Il secondo pericolo è la confusione circa i doppi significati delle parole e dei concetti. Ogni parola non esprime mai un'idea sola, ma di solito esprime un'idea ed il suo contrario.
Il "noi" e la comunità, per esempio. Possono indicare l'insieme, il tutto, il luogo protetto degli scambi, cioè il contesto dei piaceri genitali.
La comunità deriva il suo nome da cum-munus, ed assume il significato di luogo di scambio dei doni; ma deriva anche da cum-moenia, ed assume il significato di luogo fortificato e chiuso[44]. La comunità insomma è lo spazio dell'Eros, della vita, dello scambio, ma anche il luogo della morte, dell'aggressione e della difesa. Il rito è anch'esso concetto ambivalente. C'è il rito nevrotico e necrofilo, della coazione a ripetere, cioè della morte; ma c'è anche il rito adulto e vitale, dell'eternità. C'è il mito come ritorno del rimosso, o recupero del represso, cioè come liberazione; e c'è il mito come modello fantastico, imposto dal sistema. C'è il gioco limitativo e ripetitivo, e c'è il gioco creativo. C'è il sacro e c'è la speranza, che possono essere disumani, alienanti, esproprianti; ma c'è un sacro ed una speranza che sono incarnati nell'uomo. Occorre distinguere guardando dentro l'uomo della festa, e ci riusciremo se sapremo ancora vivere feste dell'uomo.

5.3- I linguaggi dell'espressività

I linguaggi dell'espressività costituiscono un insieme di importanti strumenti tecnici per l'Animazione. Per espressività intendiamo ogni azione comunicativa che contiene qualche elemento del mondo interno del soggetto. L'Animazione è un processo finalizzato all'aumento di potere dei singoli sul mondo e questo viene ottenuto in due fasi intrecciate fra loro: la consapevolezza e l'espressione. Queste fasi raramente si presentano in tempi sequenziali, una prima ed una dopo. Tirar fuori e comunicare–mettere in comune un aspetto del mondo interno (sentimento, desiderio o risorsa potenziale) è insieme effetto e causa della consapevolezza. La parola ed il gesto sono i nostri linguaggi ordinari di espressione, ma non sono i più semplici. Solo i poeti e gli attori sanno piegare i gesti e le parole alle loro esigenze espressive e lo sanno fare con buoni risultati.
L'espressione è possibile anche con azioni che operano su canali diversi della parola e del gesto, purché a questi canali il soggetto attribuisca il valore di mezzo comunicativo di significati personali. L'arte e l'artigianato sono mezzi di comunicazione di significati personali, che a volte diventano universali. La musica, la pittura, la fotografia, il teatro ma anche la gastronomia, il giardinaggio, il ricamo; la danza, la ceramica, il mimo, come le decorazioni, il

---

[44] Consigliamo la lettura di quello che è il più stimolante contributo dell'ultimo lustro: Echeverrìa J."TELEPOLIS", Laterza, Bari, 1995.

travestimento, l'arredo... Insomma tutto ciò che è linguaggio, comunicazione ed espressione può diventare una tecnica dell'Animazione. Anche qui esistono centinaia di volumi[45] e centinaia sono le invenzioni possibili. Ciò che conta non è l'attività, ma il significato che il soggetto ed il "campo" psicologico che lo circonda attribuiscono ad essa. Per questo si dice sempre che non è il prodotto, ma il processo, che conta.
Nell'uso dei linguaggi espressivi, il vizio del tecnicismo è ancora più diffuso che nell'uso di tecniche ludiche. È frequente l'equivoco per cui l'Animazione a mezzo di un linguaggio debba essere fatta da un esperto di quel linguaggio. Con la duplice spiacevole conseguenza che il percorso animativo diventa una scuola, ed il prodotto assume importanza maggiore del processo.
Non va mai dimenticato che Animazione significa esprimersi giocando; che il raggio dello spazio espressivo che interessa l'Animazione è quello del gruppo degli utenti; e che obiettivo dell'Animazione è la messa in moto del cambiamento, non il suo punto di arrivo. Negli anni ruggenti dell'Animazione, quando tutta l'importanza era attribuita al soggetto ed al gruppo, era abituale distruggere con un falò–festa tutti i prodotti finali dell'Animazione. Oggi pesano più spesso elementi di mediazione sociale ed istituzionale, per cui occorre coinvolgere il territorio, le famiglie, i mass media, i vertici, i committenti attraverso prodotti sottoposti all'indice di gradimento. Questo porta spesso a enfatizzare la qualità "oggettiva" dei prodotti, col conseguente ricorso a istruttori invece che a veri animatori, e un progressivo slittamento della pratica animativa in pratica scolastica. Invece di gioiosi laboratori sperimentali di espressività libera e selvaggia, si allestiscono quasi–master in tecniche sempre più sofisticate. Dall'Animazione come ricerca di libertà e di potere si arriva ad un'Animazione come fabbrica di manufatti, sottomessi alle logiche del conformismo culturale, quando non addirittura del mercato.
Così si sentono spesso animatori che respingono prodotti espressivi, con la motivazione che "sennò chi viene alla mostra non capisce". Primari psichiatrici che proibiscono decorazioni murali, perché "sono brutte". Capi-sala di case di riposo che ritirano i lavori espressivi dalle camerate, perché "danno un’impressione di disordine". L'Animazione, che è un'attività da fare solo per "me" o per "noi", diventa un'attività fatta per "loro". I linguaggi espressivi devono, quando usati come strumento dell'Animazione, avere come unica guida l’identificazione fra soggetto e messaggio. Chi si esprime attraverso una tecnica qualunque, deve poter riconoscere nel prodotto parti di sé, specchiarsi in esso, accettarlo come proprio. Inoltre, se il prodotto

---

[45] Anche qui ci limitiamo a indicare qualcuno dei numerosi riferimenti a disposizione: Munari B. "FANTASIA", Laterza, Bari, 1977; Mucchielli A. "IL GIOCO DEI RUOLI", Cappelli, Bologna, 1985; tutte le annate della rivista Animazione ed Espressione, già Tempo Sereno, La Scuola Editrice, Brescia.

è il frutto di un'attività del gruppo, esso favorisce il rafforzamento delle relazioni e della coesione.

5.4- Il fare come costruzione e protagonismo

Il terzo gruppo di tecniche proprie dell'Animazione riguarda il fare, l'agire, il costruire. La società post-moderna o, come la chiama Echeverrìa, Telepolis (la città-pianeta telematica)[46] tende a trasformare il divertimento in lavoro, a comprimere o reprimere l'espressività, ed a virtualizzare l'esistenza. Il simbolo della seconda metà del XX secolo è indiscutibilmente l'occhio. La vita di milioni di uomini è centrata sul guardare in un labirinto infinito di specchi, schermi, fotografie. Si può fare l'ipotesi che la progressiva sterilità dell'Occidente sia una conseguenza del dominio del guardare rispetto al generare. L'ipotesi di Postman, sulla fine dell'infanzia correlata all'infantilizzazione del mondo adulto[47], si accompagna alla tesi di Pagliarani[48] sull'equazione maturità-generatività. Un'intera civiltà di adulti regrediti a bambini che guardano, e perciò incapaci di generare. L'esistenza diventa sempre più virtuale, cioè sottomessa al dominio dell'immagine, e degli strumenti per produrla e diffonderla. L'Animazione non può che operare in contro-tendenza ripristinando il divertimento-gioco come gratuità e diversità, l'espressività diffusa e il fare come costruzione, protagonismo e iniziativa. Non si tratta qui di ripescare il valore cattolico o protestante dell'operosità come condanna o come virtù, ma di sancire il ruolo (diritto o piacere e insieme dovere) di ogni uomo nella costruzione della sua vita e del mondo.
L'Animazione può ottenere i suoi obiettivi solo attraverso un "far fare" agli utenti il maggior numero di azioni possibili. Il pericolo che si corre in questo campo è un'interpretazione attivistica, dove il senso del fare è assente o deciso da altri. L'attivismo è gia stato il cuore della modernità industriale ed ha favorito la sottrazione al soggetto della sovranità sul senso.
Il fare dell'Animazione è un'agire dotato di un significato deciso dall'attore. È un fare finalizzato ai desideri e fondato sul potenziale del soggetto, utente dell'Animazione. È un agire costruttivo che deriva dal controllo sul futuro, cioè sui risultati attesi, e si fonda sull'autonomia e sulla responsabilità.
L'animatore non deve dunque fare cose divertenti, ma far sì che gli utenti si divertano. Non deve fare cose espressive, ma far sì che gli utenti si esprimano. Non deve fare niente che sia possibile far fare agli utenti. Questo concetto è la riproposizione di un vecchio slogan, un po' utopistico ma teoricamente sempre valido, per il

---

[46] Echeverrìa J."TELEPOLIS", Laterza, Bari, 1995.
[47] cfr. Postman N. "LA SCOMPARSA DELL'INFANZIA", Armando, Roma, 1984
[48] cfr. Pagliarani L. "IL CORAGGIO DI VENERE", L. Cortina, Milano, 1985.

quale l'animatore "lavora per la propria morte". L'Animazione è una pratica a tempo e deve puntare tutte le sue carte sull'autonomia degli utenti, siano singoli, gruppi o comunità.
Le tecniche del far fare si fondano sui principi della delega e della progressiva sottrazione dell'animatore al suo ruolo iniziale, direttivo e vicariante. La situazione iniziale del rapporto fra animatore ed utenti è di necessità caratterizzata da una sorta di dipendenza, per la quale i secondi si aspettano dal primo stimoli, sostegno, direttive e interventi protesici. L'avvio di ogni gruppo di Animazione è dunque modellato sul tipo di relazione abituale che lega gli individui alla cultura dominante. Gli utenti si aspettano di guardare l'animatore o di eseguire azioni il cui senso è affidato a lui in quanto presunto esperto. La collusione con queste aspettative stereotipali, radicate nel clima sociale e nelle abitudini educative, porta all'animatore un sicuro consenso ma insieme limita il valore del suo ruolo emancipativo. La professionalità dell'animatore si misura dalla sua capacità di mantenere una relazione col gruppo, restituendo ad esso gradatamente la responsabilità dell'agire.
Questo processo prevede fin dall'inizio momenti di inattività, di delusione, di fallimento. Il far fare al gruppo, non abituato e spesso spaventato dal fare, implica l'accettazione dell'errore e dell'imperfezione esecutiva, che sono causa di un'ansia costante per l'animatore impreparato. Ideare e progettare, decidere, organizzare, reperire i mezzi, eseguire una qualsiasi azione animativa sono fasi che l'animatore può gestire in proprio (inizialmente), in partecipazione col gruppo (negli stadi intermedi), o lasciare alla totale iniziativa degli utenti (nelle fasi mature). Il fatto è che per arrivare alla fase matura di un gruppo è necessario sperimentare l'autonomia di iniziativa ed i probabili errori, anche nelle fasi precedenti. Gli animatori di tipo materno-divorante, che si sostituiscono agli utenti rallentando o impedendo la loro crescita, sono numerosi. Questo non deve rinviare ad una concezione dell'animatore come distaccato voyeur, ma ad un professionista capace di declinarsi nelle diverse funzioni (materna, paterna e fraterna).
Il lavoro animativo, nell'uso delle tecniche del far fare, si centra sulla capacità di mettere gli utenti in situazioni progettate, aiutarli ad assumersi compiti, sostenerli nell’esecuzione, e stimolarli alla verifica/valutazione dei risultati.
L'assunto ottimistico dell'Animazione è che non esiste alcunché che un gruppo di utenti non possa fare da solo, con le sue risorse o con quelle che può attivarsi nel reperire, sia pure con l'aiuto discreto dell'animatore.

CAPITOLO 6

LE QUESTIONI CONTROVERSE

L'Animazione, come tutte le altre pratiche sociali, presenta questioni da sempre controverse, che testimoniano della sua vitalità. In verità non si tratta tanto di questioni teoriche, ma di diverse concezioni legate all'operatività. Per cui non è facile identificare autori a sostegno di questa o quella tesi. È fra i praticanti che si notano diverse concezioni, spesso più implicite che teorizzate.

6.1- Prodotto/Processo

Una dichiarazione abbastanza accettata da tutti i teorici dell'Animazione è quella per cui l'Animazione è più centrata sui processi che sui prodotti. In altro modo possiamo dire che l'animatore si pone come focus il modo con cui si svolgono le attività piuttosto che il risultato concreto delle stesse. Non ha importanza se una festa è impeccabile, basta ne siano soggettivamente soddisfatti i partecipanti. Non conta che l'evento teatrale sia formalmente preciso, importa che gli utenti possano divertirsi ed esprimersi nel farlo. I disegni o i collages degli utenti non devono partecipare alla Mostra di Venezia: è sufficiente che rappresentino gli autori. Negli Anni Settanta, attraversati dalla provocazione, c'era l'abitudine di fare un falò coi prodotti finali dell'Animazione, per sottolineare la loro insignificanza e la conclusione di un iter soddisfacente in sé. Tuttavia esiste una parte dell'Animazione che sottolinea l'importanza anche del prodotto, che quando è di qualità dà più soddisfazione all'utente[49]. Ed esiste un'altra parte dell'Animazione[50] che sostiene che la precisione tecnica e l'esecuzione "a regola d'arte" sono la base della creatività
Ritengo entrambe le posizioni facilmente confutabili. Il fatto che la qualità dia una maggiore soddisfazione agli utenti può essere vero,

---

[49] Un esempio di questa impostazione sta nel pur valente lavoro animativo realizzato dall'équipe operante nella Circoscrizione 2 – Mirafiori di Torino, le cui strutture e attrezzature sono di livello hollywoodiano; ma un tempo si trovava anche nei Centri di Aggregazione del Progetto Giovani del Comune di Forlì.

[50] Cfr. Munari B., "FANTASIA", Laterza, Bari, 1977.

specie se si tratta di giovani inseriti nel circuito commerciale del Tecnopolio[51]. Ma intanto la qualità è concetto soggettivo e quindi occorre che qualcuno (e non può essere che l'utente) ne decida il profilo. A meno che per qualità si intenda qualcosa che ha a che fare con le ultime novità produttive, i più recenti ritrovati tecnologici, o il livello di competenza di certi specialisti. Credoche la qualità che dà soddisfazione reale sia quella che riescono ad esprimere gli utenti, coi loro mezzi. Il gradino successivo riguarda il mercato commerciale; e quello ulteriore concerne la formazione professionale. A Torino ed a Forlì, nell'ambito deiProgetti Giovani, si è caduti spesso in questo equivoco, per cui i laboratori di Animazione espressiva erano accettati solo se completi dei macchinari più costosi, e dei docenti tecnici più sofisticati. Questo significa scambiare l'Animazione per un ipermercato delle novità o un Master di arti espressive. Credo che dal momento in cui gli utenti hanno raggiunto un livello di esigenze così elevato, cessano di essere un problema per l'Animazione diventando semmai utenti di Scuole Professionali o gruppi pre–professionali autonomi. Infatti, nel mentre il servizio di Animazione, pubblico o privato che sia, si occupa delle esigenze avanzate di una minoranza di utenti, chi si impegnerà nell'Animazione di base richiesta da enormi masse di soggetti?
L'idea della precisa esecuzione tecnica come base per la creatività può essere vera a livello scolastico. Nella formazione, prima si imparano gli elementi basici, i rudimenti, poi si crea. È discutibile se questo riguardi l'Animazione, la quale è un processo maieutico, di illuminazione dei lati oscuri, di espressione dell'inespresso, di rimessa in moto dell'energia. Questo processo è confuso, festoso e approssimativo. L'esigenza di una produzione creativa seguente all'Animazione è una questione di addomesticamento scolastico Non è un caso che questo tipo di Animazione sia stato molto sviluppato da Munari, un professionista geniale del design, ed è assai diffuso nelle scuole milanesi.
Va però detto che la mia tesi non è né contro la sofisticazione strumentale né contro la precisione esecutiva. È contro l'imposizione o la donazione di entrambe da parte degli animatori.
Se un gruppo di utenti ha esigenze strumentali sofisticate oppure desidera partire da un esercizio di precisione operativa per arrivare ad un risultato creativo, l'importante è che si faccia carico direttamente di esse: usando le proprie risorse o reperendo risorse volontarie dal territorio. L'animatore seguirà il processo la cui qualità è decisa e costruita dagli utenti, senza spese aggiuntive per il servizio. All'obiezione che, a queste condizioni, molti utenti non si motivano si può rispondere da una parte che ciò dipende dalla qualità dell'animatore e dall'altra che non tutti i soggetti devono essere per forza utenti dell'Animazione. Sulla questione

[51] Sul concetto di Tecnopolio si consiglia la lettura dell'ottimo Postman N. "TECHNOPOLY", Bollati-Boringhieri, Torino, 1993.

delle tecniche, il modello ideale è l'animatore armato di sola "carta e penna", purché sia un professionista.

6.2- Strutturazione/destrutturazione

Questo è un dilemma molto comune, nella pratica animativa. In che misura l'evento o l'attività animativa devono essere pre-confezionati dall'animatore, e quanto devono essere invece lasciati "aperti"?
L'Animazione prevede numerose fasi ed operazioni che nel capitolo 4 abbiamo descritto solo sommariamente. Intanto occorre ideare, immaginare a grandi linee il viaggio animativo, ipotizzare in generale cosa si farà. Poi si deve fare un progetto completo su carta. Ad esso segue la pubblicizzazione dell'iniziativa, per informare gli utenti, eventuali altri soggetti o i mass media. La preparazione della stessa: permessi, attrezzature e strumenti, spazi, tempi, materiali di consumo, arredi e scenografie. L'ora *x* è caratterizzata dalla gestione dell'evento o dell'attività: è l'azione animativa in senso stretto. Infine ci sono la fase di riordino e di Evaluation.
In astratto possiamo dire che il livello massimo di strutturazione, cioè di pre–decisione e di vincoli posti dall'animatore, corrisponde alla posizione più fruitiva e più primitiva dell'utente, che si attiva solo durante l'evento. La posizione più destrutturata è quella che corrisponde ad una autogestione di ogni fase da parte degli utenti, con l'animatore in veste di solo consulente. La prima è la situazione più immatura, la seconda è quella più vicina alla fine del rapporto animativo: quando il gruppo è nelle condizioni di autogestione per un tempo prolungato, è giunto per l'animatore il momento di concludere il rapporto. La prima modalità è quella tipicamente turistica, nella quale l'attivazione dell'utente è limitata all'evento (festa, gioco, laboratorio). La seconda polarità è quella, più rara, delle situazioni mature: per esempio quella dell'Animazione di gruppi già esistenti. La pratica professionale presenta però una serie di situazioni che sono intermedie fra le due polarità. A volte l'animatore riesce a coinvolgere gl utenti in fasi o azioni che eccedono l'evento puro e semplice, anzi questa dovrebbe essere una finalità di ogni intervento. L'autonomia dell'utente è infatti la prova dell'avvenuta espressione del potenziale, cioè dell'aumento di potere del soggetto.
Come regolarsi nelle situazioni transitorie, cioè non totalmente destrutturate o strutturate?
Se analizziamo le fasi ed operazioni succitate, notiamo che è possibile dividerle in tre categorie: decisionale, ludico–espressiva, operativo–burocratica.

Fasi/attività	Categorie		
	DECISIONALE	LUDICO–ESPRESSIVA	OPERATIVO–BUROCRATICA
IDEAZIONE		X	
PROGETTAZIONE	X		
PROMOZIONE	X	X	X
PREPARAZIONE	X	X	X
GESTIONE	X	X	
RIORDINO	X		X
EVALUATION	X		X

Come si evince dalla finestra, ci sono fasi che contengono elementi ludico-espressivi, e per questo sono più facili da attribuire all'utente. Se si vuole allargare il coinvolgimento e la partecipazione dell'utente è meglio cominciare dalle azioni che contengono elementi più animativi. La promozione, per esempio, richiede un volantino, una locandina, un giornalino che possono essere fatti dall'animatore o, in certi casi, da professionisti specializzati. Ma meglio è riuscire a far produrre questi strumenti promozionali agli utenti, sotto forma di laboratorio preparatorio dell'evento. Lo stesso vale per eventuali comunicati stampa, radio o video, che vanno prodotti e poi usati per convincere i media a diffonderli. Il coinvolgimento in queste attività non solo aumenta il senso di appartenenza all'evento animativo che seguirà, ma consentono di realizzare laboratori espressivi finalizzati, quindi con maggiore senso. È diverso fare un disegno qualsiasi o impegnarsi in un disegno che serva alla propria festa.
Anche la preparazione contiene elementi ludico-espressivi, nella scelta delle musiche, nella costruzione dei costumi, nell'allestimento scenografico, nel reperimento o invenzione dei materiali di gioco. Lo stesso vale nella gestione. Non possiamo dimenticare che le famose feste di piazza dei partiti o delle parrocchie hanno sempre più coinvolto i volontari nell’organizzazione che gli utenti nella fruizione. I primi danno un senso a quello che fanno, i secondi molto meno. Così i giochi, le rappresentazioni teatrali, le esecuzioni musicali, la stessa presentazione dell'evento possono essere affidati agli utenti. In tutte queste fasi non va dimenticata una regola aurea dell'Animazione, che è la valorizzazione delle risorse esistenti fra gli utenti e nel contesto.
È contraddittorio da parte dell'animatore il ricorso a risorse tecniche, magari pagate a caro prezzo, al posto del reperimento delle stesse risorse fra gli utenti o nel territorio. In tanti anni di Animazione non mi è mai capitato di avere gruppi di utenti nei quali non fossero presenti risorse musicali, teatrali, sartoriali, pittoriche,

umoristiche e così via. Quando queste risorse non erano nel gruppo si trovavano fra gli amici ed i parenti, oppure sul territorio. Se l'Animazione serve a promuovere il protagonismo è ridicolo "mettere in scena" i tecnici invece che gli utenti. Magari in nome della maggiore perfezione del risultato. Non è solo una questione di risparmio, il che peraltro non sarebbe scandaloso. È questione di sancire la differenza fra Animazione e spettacolo. Se dobbiamo organizzare uno spettacolo è giusto ricorrere ai professionisti, ma se facciamo Animazione ciò che conta è che il "noi" degli utenti e del loro contesto sia valorizzato.
A un livello più avanzato si collocano le azioni a contenuto decisionale. Praticamente in ogni fase del viaggio animativo occorre prendere decisioni. Alcune, la minoranza, sono di carattere tecnico mentre la maggioranza sono di ordine discrezionale.
Decidere è la forma più alta di maturità, ma è anche l'operazione più ansiogena e complessa, e a volte noiosa, da fare. Tanto più se si deve decidere in gruppo. Ci sono animatori che eliminano il problema decidendo tutto da soli o nell'équipe di colleghi. Questo tipo di Animazione può forse giustificarsi quando il tempo disponibile è poco oppure quando il contesto è eminentemente evasivo, come nel turismo. Tuttavia l'esclusione di ogni coinvolgimento a tutte le fasi decisionali è un grave limite alla qualità dell'Animazione. Intanto perché la con-decisione aumenta vistosamente l'appartenenza, e dunque il coinvolgimento attivo.Poi perché l'assenza di momenti decisionali impedisce lo sviluppo della responsabilità e dell'autonomia dell'utente. Allora si tratta per l'animatore di dosare e graduare il coinvolgimento decisionale, partendo dalle scelte più semplici e divertenti: che tipo di giochi fare? Che carattere dare alla festa? Su che tema fare la mostra?
Per arrivare piano piano ad allargare il coinvolgimento decisionale. La gradualità va scelta in ordine al tempo, alla motivazione degli utenti, ma anche alle loro capacità reali e potenziali.
Se si lavora con disabili o con bambini è ovvio che il grado di coinvolgimento decisionale sarà minore; mentre sarà maggiore nel lavoro coi giovani o con gli adulti in stato di agio. Minore sarà in una situazione di vacanza, maggiore in un quartiere urbano.
Infine ci sono fasi ed operazioni di carattere meramente operativo, esecutivo e burocratico: come chiedere i permessi alle autorità, imbustare gli inviti, sistemare le sedie, sbarazzare lo spazio al termine dell'iniziativa. Solitamente qui l'animatore, se non può ricorrere a segretarie o facchini, provvede personalmente, nella convinzione che questi compiti non siano di tipo animativo. In parte ciò è vero, ma è anche vero che se non si tratta di compiti animativi non spettano neppure all'animatore. In pratica, anche qui si tratta di graduare il coinvolgimento e le responsabilità, nella consapevolezza che trattandosi di compiti sgradevoli, possono essere attribuiti agli utenti solo in situazioni di alta appartenenza. Per esempio, quando già esistano livelli elevati di condecisione.

Altrimenti si crea nell'utente la sgradevole sensazione di essere strumentalizzato. Non va mai dimenticato che l'animatore ha una retribuzione, l'utente no.

6.3- Animatore: guru o leader temporaneo?

Esiste un'interpretazione dell'animatore che rasenta il guru. Inteso polo centrale dell'attenzione e dell'attrazione, esempio da imitare, santone, mago, possessore del carisma. Si tratta di un'interpretazione non teorizzata ma spesso implicita e desumibile dal comportamento dell'animatore. È un’evidente traduzione del narcisismo irrisolto di molti animatori, che nasconde insieme bisogno di amore e di potere. I soggetti che ricercano insieme amore e potere dalle persone cui si avvicinano sono molto pericolosi. Infatti, coloro che cercano il potere possono essere contrastati e coloro che cercano solo l'amore possono anche essere rifiutati. La miscela potere-amore è la più distruttiva e produce una spossessante dipendenza nell'utente. Gli esempi più famosi riguardano le sette, ma anche le comunità terapeutiche per tossicodipendenti hanno prodotto simili fenomeni. Animatori di questo tipo, sia pure in tono minore e sfumato, se ne trovano sul mercato, specie nei settori meno professionali come quello turistico o quello teatrale. E se ne trovano molti anche nel settore dell'Animazione dei gruppi di volontariato. La difesa di questo tipo di animatore è solitamente ancorata all’idea che "tutti i mezzi sono buoni" per raggiungere il fine. Anche la patologica fascinazione, l'assoggettamento, la sudditanza psicologica.
In verità l'assunto è errato. Perché vi sono mezzi come la coercizione oppure lo stile da guru che sono intrinsecamente contradditori con la mission emancipativa e promozionale dell'Animazione.
Un professionista dell'Animazione fa un lavoro, non è che la sua personalità debba coincidere con il modello astratto del soggetto "ben animato". Una visione laica e professionale dell'Animazione esclude entusiasmi totalizzanti, nella convinzione che un lavoro, per quanto pregno di senso, non è mai sovrapponibile alla vita ed alla personalità di chi lo fa. Questo distacco non significa minore energia o minore competenza, ma anzi consente ad entrambe di essere sempre rinnovate al servizio dell'utente. Inoltre esso offre una protezione all'animatore di fronte all'insuccesso, e dunque una maggior salute mentale ed una maggior disponibilità a correggere i propri errori.
Quando esiste un’eccessiva sovrapposizione fra il ruolo e la persona, ogni fallimento professionale ed ogni errore diventano catastrofi esistenziali e perciò il soggetto tende a negarli, impedendosi il cambiamento della correzione.

L'animatore non è l'animatore perfetto. È solo un professionista che conosce alcuni strumenti per facilitare la crescita altrui (quando è pagato per farlo) e la propria (quando ne ha voglia).
Possiamo dire che l'animatore è il leader temporaneo di un gruppo di utenti, perché si fa interprete dei bisogni del gruppo e difende le norme interne, mantiene la coesione e promuove l'evoluzione.
Egli è dunque rappresentativo del livello di integrazione delle differenze interne e gode di una certa autorevolezza. Ma non va dimenticato l'aggettivo temporaneo, perché egli deve anche operare perché dal gruppo emerga una leadership naturale, sintomo e frutto del viaggio verso l'autonomia degli utenti.

6.4- Animazione terminabile/interminabile

Dalle riflessioni del precedente paragrafo arriviamo facilmente a sciogliere il nodo fra Animazione terminabile e Animazione interminabile. La distinzione aveva gia preoccupato S. Freud[52] per quanto concerneva la psicoanalisi. Per l'Animazione la questione è simile. Da un certo punto di vista, avendo affermato che il potenziale umano è infinito potremmo concludere che anche l'Animazione sia teoricamente interminabile. In pratica la questione deve porsi in termini di autonomia relativa dei soggetti e di contratto professionale. La dimensione infinita dei bisogni e delle potenzialità non può giustificare la necessità di un aiuto infinito per soddisfare i primi e sviluppare le seconde. Ove tale interminabilità fosse sancita, avremmo un'Animazione onnipotente ed onnipresente, più o meno come la medicina odierna. La quale, essendo anche la salute infinita, ha creato un sistema di potere onnivoro e spossessante di tutte le funzioni umane[53].
I bisogni ed i potenziali sono infiniti, ma il contratto che lega utente ed animatore professionale deve essere a tempo. Gli obiettivi dell'Animazione devono essere parziali ed osservabili, anche per questo. Per consentire la separazione fra utente e animatore. Questo non vieta altri contratti successivi, su altri obiettivi, purché anch'essi a tempo.
Queste riflessioni dovrebbero aprire un dibattito sulla questione della stabile messa in ruolo degli animatori all'interno di organizzazioni e di servizi. Fra le altre conseguenze negative, che tratteremo più avanti, un animatore inserito stabilmente in una casa di riposo quanto opererà in modo emancipativo e terminabile?

---

52 Cfr. Freud S. "ANALISI TERMINABILE E INTERMINABILE", scritto nel 1957; fra le parecchie edizioni italiane ci riferiamo all'opera curata da C. Musatti per Boringhieri.
53 Circa il dilagante e dannoso imperialismo sanitario suggeriamo: Illich I. "NEMESI MEDICA", Mondadori, Milano, 1977; ed il capitolo del succitato testo di N. Postman.

6.5- L'animatore fra autenticità e recitazione di ruolo

Anche quest'ultima questione è collegata a quella del ruolo di leader temporaneo o di guru. Molti neofiti dell'Animazione, specie quelli di più marcato orientamento umanistico o cristiano, insistono sulla massima autenticità ed empatia dell'animatore, come stile di comunicazione e relazione. E forse questa linea è accettabile in una situazione di volontariato. Purtroppo la professione è il contrario dell'autenticità: nessuno ci paga per essere noi stessi. Siamo pagati per essere nel modo più funzionale all'utenza, e sarebbe strano il contrario. L'animatore viene spesso concepito come una specie di santo missionario libero da simpatie e antipatie, pregiudizi e repulsioni. In realtà chi enfatizza l'autenticità dimentica le pulsioni negative e la distruttività presenti in ogni essere umano e dunque anche negli animatori.

Ogni animatore professionale e volontario, come ogni uomo, è invece attraversato da affetti e odi, attrazioni e repulsioni, entusiasmi e depressioni. Il professionista non è un soggetto tutto in positivo, ma solo uno che sa riconoscere, controllare e mascherare il proprio negativo. L'autenticità dovrebbe consentire al professionista depresso di farsi consolare dagli utenti o all'animatore innamorato dell'utente di corteggiarlo? L'animatore deve mostrare energia anche quando è a terra; deve reprimere le proprie antipatie; deve nascondere le proprie preferenze personali: deve insomma essere capace di recitare il suo ruolo. Semmai un vero professionista è addestrato a recitare in modo impressionistico, cioè in un modo che non sembri falso. La formazione e l'addestramento professionale devono servire anche a questo: far acquisire al futuro professionista la capacità di recitare il suo ruolo funzionalmente agli obiettivi e sembrando autentico.

PARTE TERZA

CONTRIBUTI DI POLITICA DELLA PROFESSIONE

CAPITOLO 7

LE POLITICHE DELLA CULTURA E DEL TEMPO LIBERO

In questo capitolo presentiamo contributi già pubblicati su AIATEL Notizie che dal 1990 è stato ribattezzato LOISIR, notiziario dell'AIATEL, a circolazione molto ridotta. Malgrado alcuni accenni datati, la ripubblicazione è integrale, per quello che ci sembra il suo interesse di testimonianza. Il quadro che esce, al di là della forma polemica, è di un dopoguerra basato su una miscela di disonestà e demenzialità. Da una parte la cultura e il tempo libero sono stati strumenti del consenso da parte di un regime totalitario e partitocratrico. Un regime che, va sottolineato, ha unito al mero dominio della classe dirigente, attraverso la cooptazione economica, anche la collusione della maggioranza degli intellettuali e dell'associazionismo. D'altra parte, la cultura ed il tempo libero di regime, per insipienza, non hanno saputo andare oltre il pendolo continuo fra accademismo ed effimero: dalle mostre sui pittori minori del Seicento lombardo alle feste per cuori solitari. Inutile dire che vent'anni di polemiche scritte, non solo non hanno aperto alcun dibattito, né fra gli amministratori né fra le associazioni, ma sono serviti a emarginare e discriminare l'AIATEL, specie in Lombardia (regione fra le più arretrate culturalmente e le meno democratiche politicamente).

7.1- Assessorati regionali e Sindacati latitanti[54]

È tempo di grandi manovre per l'Animazione estiva. Le grosse organizzazioni per le vacanze infantili sono già partite col reclutamento del personale; le piccole e gli enti locali stanno muovendosi ora (in ritardo). I risultati del turismo "adulto" del periodo pasquale hanno reso euforici gli operatori, che partono con ottimismo nella preparazione dell'estate. In questa preparazione, villaggi turistici, campeggi, aziende autonome e pro-loco prevedono inevitabilmente la presenza di animatori, che stanno affannosamente cercando sul mercato.
Ancora una volta, l'organizzazione turistica, sia essa "educativa"o "commerciale", affronta la stagione senza aver saputo affrontare dignitosamente il problema del personale di Animazione.

[54] Pubblicato su AIATEL NOTIZIE, anno VI, n°21 gennaio – aprile 1982.

I bambini che passano un mese in colonia o in un campeggio o in un villaggio apposito sono oltre un milione ogni anno. Il fenomeno ha dunque un'eccezionale rilevanza, sia economica che educativa. C'è anche una rilevanza occupazionale, perché un milione di bambini significa circa 50.000 fra animatori, assistenti, coordinatori, direttori. Ebbene, finora né il sindaco né le regioni né i comuni hanno avanzato una politica per questo fenomeno. Siamo nell'area del più bieco lavoro nero, punteggiato qua e là da situazioni di privilegio (pare che l'ATM arrivi a pagare fino a un milione al turno per monitore) e siamo anche in una zona di sconsolante impreparazione. Finora le colonie rappresentano una zona di "tirocinio nero" (sperimentazione selvaggia) per tutti quegli insegnanti che lo stato continua a rifiutarsi di preparare. È possibile che gli assessorati assistenza, per esempio, non facciano niente per mettere ordine e qualità in questo settore, nel quale sono ancora presenti situazioni con alzabandiera e fischietto? È possibile che il sindacato abbia prodotto un contratto nella sola regione Emilia Romagna? Il turismo degli "adulti" è una delle poche imprese nazionali attive. Come è possibile che il ruolo dell'Animazione sia lasciato in una condizione che definire dilettantistica è un eufemismo? All'AIATEL arrivano richieste per animatori nei villaggi turistici che sono offensive e ridicole. Passi per le multinazionali del profitto, ma che dire della superficialità degli enti pubblici, locali e non, del turismo? Possibile che gli assessorati al turismo non riescano ad affrontare il problema della formazione degli animatori e del loro regime contrattuale? Il reclutamento e la formazione degli animatori è competenza degli assessorati assistenza e turismo; i contratti sono di competenza del sindacato. Quante altre estati dovranno passare perché si faccia qualcosa per rendere finalmente professionale questo settore dell'Animazione? La cui importanza, ricordiamolo, va aumentando con l'aumento del tempo di vacanza.

7.2- 1985 Anno Internazionale del Giovane[55]

Sta per avere inizio l'Anno Internazionale del Giovane. Lo stato e gli enti locali stanno già affilando i tradizionali comitati, le consulte e i megaprogetti tipo Barnum (quello del circo). Il centro milanese per lo sport e la ricreazione promuoverà un "ambrogino di platino" per i giovani milanesi. L'ineffabile assessore alla cultura di Milano, prima di essere cacciato con le prossime amministrative, non si lascerà sfuggire l'occasione di fare un grande concerto di musica nei cantieri della linea 3 del metrò. E tutti faranno la loro bella apparizione al solito convegno sulle "bande" giovanili e le nuove "orde" metropolitane. Aspettiamo di sapere i nomi degli assessori

[55] Pubblicato su AIATEL NOTIZIE, anno VII, n°27 ottobre – dicembre 1984.

che, per celebrare l'anno del giovane, finanzieranno gare di break dance. Finito l'anno, i giovani resteranno nel ruolo loro tradizionalmente assegnato: quello di consumatori passivi ed estranei. Non voglio qui segnalare i problemi generali, la cui presenza è una prova dello scarso significato assegnato ai giovani dalla società.
Non voglio parlare della disoccupazione, della rigidità delle carriere aziendali, dello stato semicomatoso in cui versano la Scuola Superiore e l'Università, dell'impossibilità per i giovani di trovare una casa (e dunque di emanciparsi o sposarsi). Tutti problemi non risolvibili prima di mezzo secolo.
Mi basta soffermarmi sulle piccole cose che la "società", cioè gli enti locali, lo stato e le istituzioni possono fare, e non faranno, nel 1985.
La prima sarebbe quella di offrire ai giovani informazioni e consulenze sugli argomenti che interessano il loro modo di vivere e sulle opportunità. Malgrado siamo in una società che si dice basata sull'informazione, in realtà le tribù giovanili sono ancora al tam-tam: e non solo per la scarsa predisposizione alla lettura. Non è facile per nessuno, oggi, reperire le informazioni che veramente servono per studiare, viaggiare, vivere, divertirsi, lavorare. Le informazioni sono troppe, o costose e troppo tecniche o troppo di parte. I giovani più di altri avrebbero bisogno di essere informati e orientati, da parte di qualcuno che operasse un lavoro di selezione e raggruppamento ragionato delle notizie; e che facesse da ponte fra le informazioni e i bisogni dei giovani.
La seconda cosa di cui la società può farsi carico, per i giovani, è offrire loro spazi, servizi e strumenti. Bar, palestre e discoteche restano, in Italia, i più significativi spazi di socializzazione e acculturazione giovanile. Con i risultati che tutti possono vedere. Quei giovani, e non sono pochi, che hanno le risorse e la volontà di "fare qualcosa insieme" (sia artistico, sia culturale, sia politico) non trovano alcun aiuto, ma molti ostacoli. Non trovano sedi per riunirsi, spazi per depositare i loro attrezzi, luoghi dove stampare e reclamizzare le proprie idee, supporti di segreteria e consulenze giuridiche o amministrative. A meno che non accettino di vender l'anima a qualche piccolo ras di un partito politico.
Una terza necessità dei giovani è quella di avere persone che sappiano parlare con loro. Abbiamo creato a migliaia esperti nel lavoro infantile, consulenti di coppia e di famiglia, esperti nella terza età. Ma abbiamo trascurato la promozione di operatori per i giovani, anche perché mancavano i "luoghi" nei quali costoro avrebbero dovuto operare. Così adesso sanno parlare coi giovani solo alcuni sacerdoti (la minoranza), i capi scouts e i bulli dei quartieri di periferia. Non è difficile ipotizzare che i terzi vinceranno sui secondi e sui primi.
In tutto l'articolo non ho volutamente citato la droga, perché mi sembra che il problema dei giovani "normali" sia ancora più grave

del problema dei giovani “a disagio”. Affiancare il tema dei giovani a quello della droga o della devianza porta al rischio di trascurare che di un’intera generazione si tratta, e non di una minoranza “sfortunata”. Una generazione alla quale dovremmo offrire qualche chance per vivere bene e crescere con responsabilità. Avvertenza per i giovani. Prendere nota di tutti gli assessori che nei mesi a venire si faranno promotori di concerti, dibattiti, spaghettate, feste a nome dei giovani... e non votarli più!

7.3- L’Animazione e gli Amministratori Locali[56]

Si stanno avvicinando le elezioni amministrative e giustamente i politici sono un po’ in ansia. Hanno intuito che forse gli elettori non si fanno più circuire dai triti slogan ideologici, ma daranno un voto in base alle cose fatte e a quelle non fatte.
Noi invitiamo i nostri soci e lettori a votare non già in base ai soliti schieramenti astratti, ma in base a giudizi sulle cose concrete. E poiché siamo animatori, in base a ciò che hanno visto fare nel settore della cultura e del tempo libero.
Se sarà usato questo criterio, nelle elezioni, saranno pochi i riconfermati, in tutti i partiti. Gli assessori d’assalto hanno dilapidato in questi anni una media di 3.000 miliardi all’anno, secondo una stima dell’assessore alla Cultura di Venezia pubblicata su La Repubblica di sabato 9-2-85. Nicolini replica, giudicando questa cifra irreale, ma purtroppo la sua credibilità è fin troppo scossa dal suo passato e dal suo presente. Questo signore, che non si sa come è riuscito a sposare l’ideologia comunista con i fasti hollywoodiani, prima ha lanciato la vergognosa linea dell’effimero, ed ora sta riscoprendo le istituzioni culturali, in perfetto look anni ’50. Le cifre esatte non esistono (il che è già un pessimo segno), ma basta guardarsi intorno per vedere i 3.000 miliardi buttati al vento. Negli ultimi anni non solo le istituzioni sono state fatte marcire, ma – il che è più grave – gli assessori “culturali” hanno fatto la peggior politica repressiva e di regime.
Ed è difficile ora distinguere tra un partito e l’altro: sono pochissime le giunte che hanno seguito una linea democratica, moderna e aperta. La linea più diffusa è stata da una parte quella basata sull’”effimero” (che non lasciasse la possibilità di solidi cambiamenti culturali e sociali) e dall’altra ispirata al “Minculpop” (per tentare di manipolare le teste dei cittadini). I risultati più vistosi: nessun cambiamento strutturale nel settore della cultura e del tempo libero, e riduzione progressiva della libertà dei cittadini di prendere iniziative in questi settori. Facciamo alcuni esempi che ci riguardano più da vicino.

---

[56] Pubblicato su AIATEL NOTIZIE, anno VII, n°28 gennaio – maggio 1985.

Quanti assessori si sono preoccupati concretamente di migliorare i servizi bibliotecari e museali?
Si parla da anni di centri di aggregazione giovanile: quanti comuni ne hanno promossi? I soggiorni di vacanza per minori (ex colonie) sono di competenza degli assessori all'assistenza, di solito: conoscete azioni tese a rendere il settore meno primitivo?
Nel tempo libero, nel turismo, nella cultura, si trascina da anni il problema degli animatori: quanti assessori si sono preoccupati della loro formazione e della loro situazione normativa?
Vi risulta di molti assessori che abbiano fornito servizi (non elemosine o mazzette) ai gruppi giovanili e non che volevano impegnarsi a "fare" cultura? Se avete avuto assessori che hanno fatto qualcosa di serio in questi settori, teneteveli stretti, perché sono una rarità! La maggioranza invece si è buttata su feste, convegni e manifestazioni colorate, commissioni e comitati, ricerche commissionate ad "amici", azioni promozionali per i mercanti d'arte, associazioni di albergatori. Qualcuno più ardito ha fatto ogni sforzo per vendere la sua ideologia ai cittadini.
Per esempio, al comune di Milano abbiamo un assessore alla cultura che ha fatto di tutto per convincere i giovani che il fascismo non era poi tanto male. Alla provincia di Milano abbiamo un altro assessore impegnato a far diventare i milanesi lacaniani ortodossi: non c'è mese in cui egli, coi nostri soldi, non faccia qualcosa per convincerci di ciò. Se avete avuto assessori del tipo descritto, non votateli più! Speriamo che le prossime elezioni diano spazio a quegli uomini che:

1- concepiscono l'ente locale come coordinatore delle risorse cittadine, come stimolatore e supporto;
2- rifiutano ogni spesa che non si possa considerare investimento;
3- si propongono di usare la cultura per migliorare strutturalmente la vita degli utenti;
4- si impegnano a non uccidere, ma anzi aiutare concretamente (senza elemosine né mazzette) i gruppi e i singoli cittadini;
5- intendono veramente lavorare in équipe con gli altri Assessorati "sociali";
6- non vogliono imporre la cultura del loro partito a tutti i cittadini.

Forse persone di questo tipo ci sono in ogni partito; si tratta di scovarle e votarle.

7.4- Dalle Giunte Rosse al Pentapartito[57]

Eravamo molto critici verso quasi tutte le giunte "rosse" e abbiamo salutato con soddisfazione la loro caduta in molte città. Non certo

---

[57] Pubblicato su AIATEL NOTIZIE, anno VIII, n°29 settembre – dicembre 1985.

per viscerale anticomunismo, ma per la semplice ragione che esse non solo non hanno mostrato niente di progressista (salvo eccezioni!), ma hanno sviluppato una politica in larga misura stupida e reazionaria. A parte qualche rara eccezione, (come Torino e Forlì, per esempio), tutti hanno puntato sul “nicolismo” deteriore, che a nostro avviso assomigliava molto al “mussolinismo” migliore. Come definire diversamente la desertificazione delle periferie? L’intrusione continua nei contenuti della cultura? Se il Ministro P.I. fosse intervenuto sui contenuti come certi assessori, sarebbe stato giustamente cacciato. L’abbandono quasi totale delle istituzioni della cultura tradizionale, non solo pubbliche (musei, biblioteche, scuole d’arte), ma anche private (come i cinematografi)? Lo sperpero di miliardi per iniziative astruse ed élitarie (anche una piazza piena può essere d’élite)? Il continuo sovrapporre ai fini culturali dei fini meramente turistici o promozionali–commerciali? Il totale disinteresse per ceti e gruppi emarginati? Se a tutto ciò si aggiunge che queste giunte hanno praticato il peggior clientelismo, arrivando a controllare persino incarichi precari da 600.000 lire mensili, sembra ovvio che la loro caduta non lasci alcun rimpianto. Tuttavia, se dobbiamo guardare ai dibattiti elettorali, non abbiamo molti motivi di allegria per l’arrivo del Pentapartito.
L’opposizione alle Giunte Rosse non è stata fatta in base a dati e fatti, ma in base ai soliti slogan. È vero per esempio che Tognoli & Compagni non hanno fatto nulla per i giovani o la droga, ma sarebbe stato carino dire quali alternative si propongono. Ora a Milano abbiamo lo stesso Sindaco ed una nuova Giunta da cui è lecito aspettarsi qualche novità. Purché non si tratti del ripristino puro e semplice della politica culturale anni ’50 e ’60!
Cosa mettere dunque al posto del famigerato effimero? Ci sembra utile richiamare alcuni principi a cui dovrebbe ispirarsi l’azione di politica culturale del “buon” governo, locale o nazionale. A parte l’onestà e l’equità, che si danno per sottintesi, occorre ricordare:

1- la Società Civile fra la cultura ed il Governo, se democratico, deve limitarsi a fornire i mezzi a tutti per farla;
2- la cultura non è evasione e moralismo, bensì la strada maestra dell’uomo che vuole essere protagonista del suo tempo;
3- la prima preoccupazione del Governo deve essere quella di emancipare i ceti ed i gruppi emarginati e sotto-privilegiati;
4- l’ente locale deve pensare ad azioni che rendano i cittadini critici ed autonomi (cioè ad azioni che si auto-moltiplichino);
5- la politica culturale, più di ogni altra, richiede programmazione a lungo termine, quindi azioni “strutturali”;
6- anche la politica culturale deve essere efficiente (costare poco e rendere molto) ed efficace (produrre risultati stabili);
7- il Governo deve coordinare e stimolare l’esistente e intervenire solo dove esistono reali vuoti.

In sostanza, non si tratta di recuperare paludate iniziative di stampo accademico, ma di progettare servizi ed interventi atti a far acquisire strumenti culturali ai cittadini che ne hanno bisogno.
La struttura di base della cultura nazionale è costituita da scuole, biblioteche e musei. I nuovi governi locali devono stimolare, supportare e controllare, affinché queste strutture producano un reale sviluppo culturale. Questo non solo per motivi di mero mercato turistico, ma per la cultura dei residenti.
Poi occorre inventare nuovi servizi finalizzati.
Dai servizi di informazione a quelli di orientamento, circa le occasioni di del settore culturale, dalla creazione di spazi di aggregazione (specialmente per i giovani) alla stimolazione di connessioni e coordinamenti. Poiché i cittadini non sono idioti da circuire, sarà sufficiente fornire loro i mezzi per produrre cultura e divertimento. Malgrado le grandi dichiarazioni circa il volontariato e l'associazionismo, finora gli Enti Locali si limitano ad elemosinare di qualche soldo i gruppi graditi o vicini ai politici. Ma qui non servono soldi (la cui destinazione è spesso discutibile), ma servizi.
Un'associazione giovanile non trova una sede, non può stampare niente senza essere dissanguata, non trova una segreteria telefonica, un magazzino dove poter deporre i propri strumenti, viene dissanguata dalle poste e dagli uffici affissione! A meno di non sottomettersi a qualche notabile!! Ecco i servizi che l'Ente Locale può fornire al volontariato per svilupparlo. Occorrono poi interventi mirati ad emancipare quei gruppi o quelle zone sociali che sono fortemente svantaggiate: dai giovani sottoproletari ai "barboni", dagli immigrati di colore agli handicappati, dai dimessi degli OO.PP. ai tossicodipendenti. Ci sono zone in ogni città in cui le predizioni di devianza possono essere esatte al millesimo: lì occorrono interventi culturali e ricreativi seri!
Per seri intendiamo interventi progettati su dati certi, realizzati in più anni con metodiche raffinate, e verificabili nei risultati!
Ma soprattutto gestiti da operatori professionalmente preparati. Occorre invertire la perniciosa tendenza per cui agli assessorati ricreativi e culturali vengono messi funzionari raccogliticci, e nelle iniziative decentrate si assegnano giovani armati solo di belle speranze! Fare un lavoro socio-culturale o socio-ricreativo non è meno facile e dignitoso che fare il funzionario amministrativo o l'operatore socio-assistenziale. Perché per i secondi sono previste scuole e concorsi, mentre per i ruoli culturali e ricreativi basta l'amicizia di qualche gruppo di potere? Ecco cosa gli animatori professionali, che in questi anni hanno lavorato "in apnea" a causa dell'insensibilità degli Enti Locali, si attendono dalle nuove giunte. E se niente si avvererà... cambieremo di nuovo fra cinque anni[58].

---

[58] Ci piace sottolineare che questi contributi sono tutti stati scritti prima della bufera di Tangentopoli; ma insieme ci duole registrare che potrebbero essere anche pubblicati oggi, tanto poco è cambiato dopo quell'operazione storica.

7.5- Le Politiche dell'Estate 1988[59]

Un'altra estate è finita, nella solita orgia di colpevole demenzialità di molti amministratori locali. Un'altra estate che abbiamo passato a chiederci cosa aspetta il Governo, invece di tassare i telefonini portatili, a decimare i finanziamenti che Regioni, Province e Comuni dilapidano d'estate. Il concetto di spesa oculata e finalizzata, di qualità della spesa, che d'inverno sembra preoccupare quasi tutti, d'estate viene congelato, e persino testate normalmente critiche verso lo spreco di risorse economiche, d'estate si entusiasmano giulive per le iniziative più demenziali. Abbiamo anche quest'anno avuto due correnti di pensiero fra i nostri amministratori locali. La prima è di tipo nazional-popolare e si fonda sul principio che la massa bovina va sedotta ed assecondata in ogni impulso, ancorché il più ferino. Allora via alle serate "Culetto d'Oro", miss qualunque cosa, mangiate pantagrueliche, gare di ballo per bambini e bambine travestiti da macrò e puttane. Iniziative legittime se fatte da privati, in spazi privati e a spese loro. Iniziative da lavori forzati quando l'Ente Locale ci mette ,in qualsiasi forma, il naso (e i soldi).
La seconda è di tipo ultra-snob e si fonda sul principio che i soldi dei contribuenti usati per vezzeggiare l'élite cultural-mondana e quasi sempre anche benestante, sono ben spesi. Dunque Agrigento chiama la Marta Graham Dance Company; Portogruaro l'orchestra di Odessa; Viterbo il gruppo La Mama; Rovereto una compagnia di danza tibetana: un ciclone di contatti internazionali. Ospiti stupendi se chiamati da privati, in spazi privati e a spese loro. Amministratori da metter alla gogna se hanno speso soldi della collettività.
Ma lo sdegno moralistico non è tanto per le iniziative in sé, dementi o snob che siano, quanto perché non ci risulta che queste spese siano a lato di una continuativa e strategica politica culturale. La maggior parte delle città citate mostrano abitualmente livelli culturali da terzo mondo, non hanno strutture, servizi, progetti di alcun genere per la promozione culturale dei loro abitanti. Scuole di musica e d'arte diroccate o disabitate; centri di aggregazione giovanile inesistenti; attività parascolastiche assenti; musei chiusi e biblioteche impolverate: ecco l'abituale scenario sul quale d'estate presentiamo i Culetti d'Oro o il teatro tibetano.

---

[59] Pubblicato su AIATEL NOTIZIE, anno XI, n°2 settembre – dicembre 1990.

7.6- Le Politiche dell'Estate 1990[60]

Anche quest'anno archiviamo un'estate triste e folle. Gli Enti Locali hanno abitualmente pessime capacità di intervento nel settore della cultura e del tempo libero, ma d'estate superano se stessi in quanto a sperperi e demenzialità.
Il dibattito che impegna il paese sul debito pubblico sembra assopirsi d'estate, quando ogni spesa viene esibita con sfrontatezza. A vedere gli interventi di comuni, aziende turistiche e regioni e altre centinaia di enti pubblici viene voglia di chiedere al governo l'abolizione di ogni finanziamento.
Ecco alcune chicche. Umbertide investe soldi in un raffinato film festival sul "cinema della nuova Europa". Rovereto presenta dieci giorni di balletti ultramoderni. Benevento, che si autodefinisce "Cittàspettacolo", propone dieci giorni di prestigiosi ospiti di ogni ramo: cinema, musica, mostre, convegni. Tre esempi del Centro, del Nord e del Sud che testimoniamo la diffusione ormai generale di uno stile. Vorremmo sapere dai sindaci e dagli assessori alla cultura di questi e di altre centinaia di comuni spendaccioni, quali politiche ordinarie realizzano per la cultura e il tempo libero. Quante scuole di cinema, arte, balletto, finanziano per i loro abitanti; che interventi fanno per le migliaia di adolescenti che non finiscono la scuola dell'obbligo; quali supporti offrono alle centinaia di gruppi locali che desiderano "esprimersi". Nessuno nega il valore di iniziative ad alto livello di cultura e spettacolo, ma queste diventano un insulto quando si innestano su un tessuto ordinariamente desertico e culturalmente deprivato.
Il sospetto che queste ardite presentazioni servano solo all'effimero prestigio di assessori e funzionari e a tacitare sparuti circoli snob, è fondato. Se l'andazzo descritto continua, non riusciamo a sdegnarci per i tagli del governo agli enti locali. Tuttavia deve pur esserci una terza via fra tagli selvaggi alla cultura e sperpero vergognoso. La terza via è il controllo di efficacia sui progetti. Occorre che i finanziatori delle iniziative rispondano alle seguenti domande:

- a cosa serve?
- a quali bisogni della città risponde?
- quali altri servizi si possono fare coi soldi spesi in "alta" cultura?

I programmi che possono dare risposte sensate a tali domande vanno sorretti, per gli altri attenzione, spazi e patrocinio, ma niente soldi. Se qualche snob ha voglia di vedere un balletto di aborigeni australiani a Rovereto, se lo organizzi e se lo paghi.

---

[60] Pubblicato su LOISIR, anno I, n°2 settembre – dicembre 1990.

7.7- Sono riapparse le lucciole, ma stanno scomparendo i bambini[61]

Anni fa, Pisolini scrisse un famoso articolo nel quale segnalava la scomparsa delle lucciole come un segno triste di quei tempi. Da allora abbiamo avuto tanti cambiamenti, uno dei quali è stato l'aumento della sensibilità ecologica, che ci ha spinto ad avere maggior attenzione alla natura e al territorio. Ora molti segnalano la ricomparsa delle lucciole, e tutti ne siamo felici.
Negli anni in cui le lucciole stavano scomparendo, esisteva un grande movimento d'opinione in Italia che si occupava dei bambini, dell'educazione, del gioco, della socializzazione. Tutti sapevano, in quegli anni che l'attenzione alla vita quotidiana dei bambini era un aspetto della "strategia della qualità" per il presente e per il futuro. Oggi i bambini e gli adolescenti hanno perso "visibilità", non suscitano interesse, non fanno notizia.
A meno che questi bambini non siano mini killers, scippatori, drogati oppure ammazzati, stuprati, venduti, nessuno pare preoccuparsi di loro. I bambini interessano solo come devianti o come vittime. Gli spazi di gioco si sono ridotti drammaticamente, la scuola arriva spesso a teorizzare di non avere compiti educativi, le strade ed i cortili sono sempre meno vivibili, le politiche degli Enti Locali e del Governo per i minori "normali" sono quasi inesistenti. Parecchie ricerche fatte in questi anni dall'AIATEL e da altri gruppi testimoniano che la crescita dei bambini è ormai affidata alla TV e che i tempi di gioco fra coetanei si riducono costantemente. Si tratta di un fatto gravissimo che stiamo già pagando e sempre più pagheremo in termini di socializzazione ritardata e disturbata.
Invece di chiederci perché tanti giovani restano a lungo nella condizione psicologica adolescenziale, perché tanti scelgono la strada della droga, perché i suicidi giovanili aumentano, dovremmo chiederci cosa ha fatto e fa la società per aiutare i bambini a diventare giovani e questi a diventare uomini.
Troveremmo che la risposta è: sempre meno e sempre più distrattamente. Se l'attenzione della società degli adulti è riservata ai bambini devianti, ai bambini–vittime o ai bambini–consumatori, come stupirsi se questi ruoli diventano il solo modello, per i minori? Abbiamo vinto la battaglia per le lucciole: ora dobbiamo riprendere quella per i bambini che crescono.

7.8- La funzione degli Assessorati alla Cultura[62]

È doloroso constatare come da almeno un decennio si sia spento il dibattito sul ruolo dell'Ente Locale nel settore cuturale.

---

[61] Pubblicato su LOISIR, anno I, n°2 settembre – dicembre 1990
[62] Pubblicato su LOISIR, anno II, n°5 gennaio – aprile 1992.

Nel panorama italiano gli assessorati alla cultura sono la parte più spenta e immobile, e questo è tanto più tragico in quanto alle soglie del XXI secolo è la cultura il terreno di scontro principale fra la concezione umanistica e quella mercantilistica.
Le politiche locali per la cultura oscillano penosamente fra un accademismo anni '50 ed un effimero yuppie–circense tipico dei primi anni '80. Sono molti gli enti locali che dilapidano i loro soldi in convegni che dovrebbe fare l'università, in mostre che dovrebbero fare i musei, in iniziative d'élites, valide solo per accontentare le minoranze snob. Ed altrettanti sono gli enti locali che sperperano fondi in iniziative populiste e demagogiche, a metà strada fra il Minculpop e la retorica sovietica: iniziative che se fossero fatte dal comitato inquilini o dal gruppo alpini, dall'associazione Cuori Solitari o dai ragazzi della via Paal farebbero anche tenerezza, ma che diventano scandalose se promosse dall'ente locale. La cultura accademica o la ricerca sofisticata in campo culturale spettano alle Istituzioni specializzate, ed hanno ragion d'essere in quanto punti fermi di un percorso culturale, continuativo nel tempo e nella qualità.
Se Brera promuove una mostra sul barocco lombardo, se la Scala fa un convegno su Mozart, se il Politecnico organizza una ricerca sulla "città sotterranea", nessuno può avere da ridire: le istituzioni specializzate hanno il compito di fare ricerche specializzate e si rivolgono ad élites d'avanguardia, anticipando temi e soluzioni che forse fra 10 anni saranno patrimonio collettivo. Cosa deve fare l'ente locale in questo settore?
Lasciano languire le istituzioni specializzate e si lanciano in invenzioni estemporanee, a volte anche qualificate ma sempre volatili, che accontentano questo o quel gruppo di pressione culturale (naturalmente in cambio di qualcosa: tangente o asservimento politico). Il Carnevale, la festa di quartiere, il corso di chitarra celtica, la marcia animalista e la gita in canoa sono alcune fra le iniziative popolari che sono e devono restare della società civile. La società civile, intesa come cittadini singoli o liberamente associati, ha il diritto–dovere di esprimere la sua cultura nei modi più leggeri e stravaganti, seguendo la creatività, l'improvvisazione, la più genuina evasione e le mode del momento. La cultura popolare non ha altra missione che quella di esserci ed esprimersi, consumarsi nel "processo", anziché ricreare la qualità del "prodotto". Cosa deve fare l'assessore alla cultura? Null'altro che sostenere i cittadini e le loro libere aggregazioni mediante regole e procedure eque e trasparenti e mediante aiuti, stimoli e sostegni di ordine strutturale ed economico. Cosa fanno invece gli enti locali? Ammazzano l'iniziativa popolare, sostituendo ad essa l'intervento diretto o mediato degli "amici degli amici".
Così, per esempio, un giovane gruppo musicale non trova spazio per provare né strade per incidere dischi, però può partecipare ad

iniziative dell'ente locale, sottomettendosi alle regole del piccolo potentato locale, inventore dell'ennesimo festival.
Oggi tutti si scandalizzano per il fatto che lo Stato gestisce in via diretta fabbriche di panettoni e merendine, centri vacanze e alberghi, e giustamente. Come mai nessuno obietta al fatto che gli Enti Locali gestiscono in via diretta centri per anziani, feste di carnevale, centri di aggregazione per giovani, campeggi e vacanze per adolescenti, corsi di canoa e di arpa birmana?
In verità non sono molti quelli che obiettano, ma devono farlo dalle catacombe (come facciamo noi da LOISIR), in quanto una grande fetta di operatori singoli e gruppi del settore culturale sono stati asserviti nell'ultimo ventennio al regime dell'Ente Locale.
Se nel settore della cultura alta l'interventismo dell'ente locale è andato in parallelo con l'anoressia delle istituzioni deputate, nella cultura popolare il dilagare dell'ente locale ha progressivamente ucciso l'iniziativa e l'autonomia della società civile. Molti assessorati alla cultura hanno messo le mani sulla musica, e le scuole di musica sono in coma; hanno varato iniziative cinematografiche, ed i cinema di quartiere sono stati chiusi; hanno dilapidato fondi in mostre e convegni sul libro e le biblioteche decentrate sono desolanti. Qualche bell'anima ha cercato di convincerci a leggere questi fenomeni con una punteggiatura speciale: le scuole di musica sono in coma, quindi l'ente locale fa musica! Hanno tentato di farci accettare il ruolo dell'ente locale come vicario e moti di noi ci sono caduti, magari anche grazie all'incentivo di qualche fetta della torta. Oggi è ora che ci svegliamo dall'ipnosi, accettando l'idea che, per l'ente locale, presentarsi come "vicario" non è che un modo elegante e mistificato di vampirizzare la società civile.
La nostra costituzione, che per la sua scomodità molti oggi vogliono azzerare, dà all'ente locale funzioni di programmazione, coordinamento, stimolazione, sostegno e controllo ed è ora che gli assessorati alla cultura (come gli altri) si inoltrino su questa strada. In via temporanea, è giusto che l'ente locale svolga funzioni vicarie, laddove la società civile non abbia ancora risposte da offrire ai bisogni dei cittadini: ma solo finché l'auto-organizzazione dal basso non sia pronta all'autonomia.
Nel ruolo di stimolazione l'ente locale dovrebbe ricorrere all'Animazione socio-culturale, che finora è la pratica culturale che più ha dimostrato di poter facilitare processi di crescita ed autonomia dei cittadini singoli ed associati.
Certo l'Animazione è scomoda, mal si presta a sollecitare la voracità di assessori d'appalto e funzionari narcisisti: ma in questo tramonto di regime lancia una sfida che la nuova nomenklatura politica non può non raccogliere... a meno che non voglia svendere la cultura al mercato. L'impresa culturale si sta infatti presentando al XXI secolo come il nuovo impero, pronta a travolgere società civile, polis e politica.

7.9- Le politiche dell'estate 1992[63]

Un'altra estate si è consumata, all'insegna del demenziale, dell'effimero e dello spreco da parte degli enti locali che non hanno nessuna vergogna ad usare la finanza pubblica per mere operazioni di cattura del consenso e di smaccato clientelismo.
Come ogni anno abbiamo visto di tutto, con l'aggravante di dichiarazioni allucinanti da parte di uomini del regime. Un Ministro (Boniver) dichiara allo sfascio il turismo italiano, dimenticando che il suo partito (PSI) gestisce da anni il Ministero del Turismo. Il responsabile dell'APT di Milano dichiara il fallimento della Milano estiva, dimenticando di essere stato assessore alla Cultura e portaborse dell'Amministrazione negli ultimi 15 anni.
Il nostro, ex monarchico, ex socialista, ex radicale (e speriamo presto ex milanese) viene ancora ricordato per la sua più nobile impresa culturale: la distribuzione dei risotti in piazza Duomo durante un famigerato Carnevale!
La Giunta milanese appena insediata ha pensato di spazzare via anche i simulacri di intervento per i giovani che erano stati avviati, con stento mortificante, negli anni precedenti; in compenso, non ha perso l'occasione di far esibire (a quali costi?) i Matia Bazar in piazzetta Reale. Ma le amministrazioni locali della penisola hanno fatto a gara nel buttare i soldi per festivals, serate esoteriche, concerti pop e convegni alla Helzapoppin. Quale giustificazione politica e culturale esiste per simili sperperi?
La motivazione di solito messa in campo dalle giunte metropolitane è che tali manifestazioni vivacizzano la città. Le stesse naturalmente omettono di ricordare che le città che amministrano sono "morte" d'estate per la loro incapacità a governare l'offerta di servizi, e per la totale assenza di servizi socio-culturali permanenti. Il Comune di Milano arriva al punto di chiudere d'estate i centri giovani ed i centri di aggregazione. La motivazione che danno le giunte dei piccoli comuni fa ricorso spesso alla promozione turistica: le manifestazioni servirebbero per far contenti i turisti o attirarne di nuovi. Insomma soldi della collettività vengono spesi per sostenere albergatori e commercianti e per fare felici gli italiani abbastanza abbienti da permettersi una vacanza.
Dietro queste iniziative sta da una parte un'ideologia bulgara, da totalitarismo straccione, per la quale i servizi culturali devono essere regolati e insieme controllati dal regime.
Dall'altra sta la prospettiva di incarichi ad amici, ed amici degli amici, con un ritorno, se non di tangenti (ma non si sa) almeno di gratitudini elettorali. Si potrebbe chiudere un occhio su queste bestialità estive, se almeno gli enti locali avessero uno straccio di

---

[63] Pubblicato su Loisir, anno III, n°6, maggio – settembre 1992

politica ricreativa e culturale permanenti, cioè con strutture, operatori e programmi stabili.
Invece, è il semi-deserto dappertutto: i musei e le biblioteche languono, le scuole d'arte vengono ostracizzate; gli operatori vengono trattati alla stregua dei neri nelle piantagioni di cotone (precariato, ricatti, non esistono o vengono affidati a personale volante, sganciato da obblighi e diritti; i centri di aggregazione ed i centri polivalenti, quando ci sono, vengono appaltati secondo il criterio della fedeltà e della sottomissione politica. In conclusione, c'è solo da sperare che Amato tagli vistosamente le spese locali per l'effimero estivo; così forse si comincerà a discutere sulla funzione dell'ente locale nel settore culturale.

7.10- Il museo degli e/orrori: appalti e politiche dei Servizi[64]

Quando si parla di regime in Lombardia, di Tangentopoli, di mafia dei partiti, tutti pensano ai grandi lavori, ai ponti, alle strade, alle case, agli ospedali, mentre pochi pensano al settore "sociale": assistenza, cultura, sport, tempo libero, turismo, istruzione. Trattandosi di un settore immateriale, si pensa che sia sottratto alla materialità del pizzo partitocratrico. In effetti è così. Non possiamo dire che nel sociale in Lombardia siano in questi anni girate vere e proprie tangenti in danaro: almeno non ne siamo a conoscenza. Tuttavia il regime fatto di politici, amministratori, funzionari, ma anche sindacalisti e operatori del privato sociale, ha tessuto negli ultimi vent'anni una ragnatela soffocante di alleanze, complicità, omertà, non meno grave di quella tessuta nel settore dei beni materiali.
In circa vent'anni, da quando cioè l'AIATEL è nata, abbiamo assistito ad un progressivo azzeramento di tutti i principi della democrazia e delle uguali opportunità, proprio nel settore sociale, dove l'attenzione ai valori dovrebbe essere più diffusa.
Il comune di Milano, la Provincia e la Regione Lombardia hanno per 20 anni fatto uso di fondi pubblici per fini privati (individuali o di cosca), hanno gestito le politiche sociali senza trasparenza, senza confronti pubblici, senza rispetto per la qualità e la professionalità. Facciamo qualche esempio, limitandoci al campo dell'Animazione e limitrofi?
Cominciamo dalla Regione. Abbiamo un assessorato all'Assistenza di fatto governato da un gruppo di funzionari di bassa competenza, ma di alta appartenenza a camarille e cordate, il quale da anni non riesce a decidere una politica per le professioni dell'educatore e dell'animatore. Decisosi da un anno a fare qualcosa, affida l'elaborazione dei profili a enti formativi non specializzati e insieme

[64] Pubblicato su Loisir, anno III, n°6, maggio – settembre, 1992

esclude AIATEL e SIA da ogni consultazione. Abbiamo un assessorato all'Istruzione che è stato retto da quel Colucci che poi è stato incriminato, arrestato e confinato (come si fa coni mafiosi): questa è una prova della giustizia divina perché fu proprio Colucci che "buttò fuori" l'AIATEL dalla Scuola Regionale che per 5 anni avevamo inventato e cogestito. Dopo Colucci è arrivato Rossi, stesso Partito ma altra pasta: è urbano, disponbile e attento, ma in tre anni non ha saputo o potuto fare nulla per la formazione degli animatori; motivo dichiarato: la vischiosità dell'Ente Regione. Abbiamo un IREF che dovrebbe fare formazione e che al suo interno non ha quasi nessuno che sia formatore, che si affida a giovani inesperti trovati a caso e che appalta corsi a enti che non hanno nemmeno operatori laureati.
Abbiamo un Assessorato allo Sport e Turismo che da sempre si occupa di fare lobby per gli albergatori e null'altro (fra il resto, non ha mai applicato la Legge Quadro sul turismo, per la parte che concerne gli animatori). Abbiamo un Assessorato alla Cultura che nessuno sa cosa faccia, ma che brilla per non avere mai nemmeno discusso un giorno di Animazione socio-culturale.
E la Provincia? Non solo non ha mai discusso un giorno di Animazione, ma si è messa a fare dei corsetti ridicoli affidati a sedicenti formatori di animatori, forti al massimo di qualche tessera o parentela di partito. In compenso ha per anni coccolato (con spazi, convegni e sostegni) gli psicoanalisti lacaniani la cui esistenza è apprezzata solo dalla Provincia di Milano.
Il comune... ha troppi orrori alle spalle nel sociale per citarli tutti. Basterebbe una visitina ai centri territoriali di riabilitazione per handicappati per capire che anche un regime democratico sa organizzare un lager! Basta dire che dei comuni italiani è fra i pochi a non avere un progetto di prevenzione primaria del disagio; è fra gli enti gestori di soggiorni per vacanza (per minori e anziani) più dequalificati; ha pochissimi centri sociali territoriali e gestiti in modo vergognoso. Ha per anni alimentato il CMSR, delegandogli di fatto la politica ricreativa della città, mentre questo Ente usava il peggior clientelismo nel nobile intento di uccidere o sottomettere i gruppi del privato sociale del settore ricreativo, che infatti a Milano sono più rari e deboli che altrove. L'ultima trovata di questo Comune ex laico ed ex illuminato, è stata quella di finanziare gli Oratorii, facendoli chiamare centri di aggregazione; e, cosa buffa, gli Oratorii stanno facendo assai meglio del Comune.
AIATEL e poche altre associazioni operanti nel sociale, ma al di fuori delle mafie partitiche e personali, è da 20 anni discriminata, non dico dagli appalti, che sarebbe comprensibile, ma addirittura dall'informazione e dalla consultazione.
Per anni ci siamo chiesti come facevano questi Enti Locali, formalmente pubblici, ad avere una gestione così privata. Certo è stata necessaria la connivenza della grande opposizione (a Milano la DC, in Regione il PCI), e dei sindacati, entrambi cooptati dal

regime, ma ciò non spiega tutto. Il fatto è che il regime ha messo in piedi una serie di procedure formalmente legali, adatte a tutelare e sostenere una prassi scorretta dal punto di vista dello stato democratico. Insomma per anni, come tuttora, il regime ha colonizzato il sociale legalmente! Solo da due o tre anni siamo riusciti a capire qualcosa dei meccanismi formali che hanno consentito tutto ciò ed ora cerchiamo di far capire anche ai lettori con qualche piccolo esempio.
Parleremo in modo anonimo di assessorati, senza citare il nome degli assessori o dei funzionari, sia perché ci pare sia una questione di regime più che di singole persone, sia perché non sappiamo se i casi citati riguardino la malafede o l'incompetenza. Se fossimo certi della malafede individuale faremmo i nomi, ma dell'incompetenza abbiamo pietà.

Caso 1 – Settore Decentramento del Comune di Milano

Il settore decentramento lancia un "appalto mediante esperimento di gara ufficiosa" per la gestione di tre "Centri Territoriali Sociali per il secondo semestre 1992: importo totale presunto 285 milioni + IVA (per sei mesi, dunque, non sono briciole). Appena letto il bando sapevamo già chi doveva vincere: due gruppi vicini alle cordate PCI-PDS e PSI (i gruppi cattolici a Milano hanno riconosciute altre riserve). Malgrado tutto, leggiamo il capitolato e partecipiamo, tanto per il piacere di far agitare un po' la cosca del settore Decentramento (per fortuna la partecipazione non richiede tasse). La lettura è amena.
Anzitutto (primo trabocchetto) non ci sono vincoli per il servizio; si può fare un'apertura dei CTS anche di due ore al giorno e si può ottenere l'appalto anche mettendo un solo operatore per centro. A giudicare dalle offerte sarà la Commissione Giudicatrice che terrà conto del rapporto qualità–prezzo, delle documentate capacità tecnico-professionali dello staff, ecc.: dunque è chiaro, la commissione è decisiva (secondo trucco). Da chi è composta una tale decisiva commissione che stanzierà mezzo miliardo l'anno + IVA a nome dei contribuenti? Da membri interni non specificati (bisognerebbe conoscere l'art.17 del regolamento sui contratti, ma ci interessa poco) e da due membri esterni.
Il primo è un tale, definito pedagogista, consulente di formazione, e collaboratore dell'Istituto di Pedagogia dell'Università di Parma. Chi lo conosce o ha letto un suo contributo scientifico si faccia avanti; come vorremmo sapere cosa c'entra la pedagogia e la formazione (ammesso che il nostro sia inclito in entrambe), nel giudizio su un CTS. Il secondo è docente presso il Corso per Animatore socio-culturale della Regione Lombardia. Qui il titolo è più centrato, sennonché la docenza ai Corsi per Animatori della Regione è incarico del tutto precario e slegato da concorsi, per cui

può insegnarci chiunque; ma, cosa che più conta, nello stesso Corso ha un ruolo significativo anche la Presidente di un gruppo che concorre all'appalto e sappiamo vincerà (terzo trucchetto). Per inciso, la delibera stanzia 20.000.000 per spese di pubblicizzazione e organizzazione della gara. Quanto hanno lucrato i Commissari per collaborare?
Quarto trucco: i concorrenti devono esibire fra gli altri documenti anche l'iscrizione alla Camere di Commercio. Iscrizione che le associazioni non profit, come l'AIATEL, non sono tenute a fare. Ragione direbbe che tale documento si sottintenda escluso per i gruppi che non ne sono tenuti, ma non è così. L'iscrizione viene dai funzionari considerata decisiva. Così la concorrente AIATEL viene esclusa dall'apertura delle buste, e così sia! Ma non basta, un comma della delibera consente un'eventuale proroga di 1/2 anni, senza fastidiose gare, ad esclusiva discrezione dell'amministrazione. Così c'è un po' di respiro per il regime. Conclusione beffa per la città: i gruppi vincitori hanno fatto un'offerta che porta al Comune 60.000.000 di costi in più l'anno, operatori meno qualificati di quelli offerti da AIATEL, ed orari di apertura di gran lunga inferiori. Il tutto con i crismi della legalità formale, perché la delibera è stata votata dalla Giunta milanese all'unanimità.

Caso 2 – Settore Educazione del Comune di Milano – A

Qui non si chiede l'iscrizione alla Camera di Commercio. Basta fare domanda su carta da bollo da 10.000 lire per avere il capitolato, di altre 10.000 lire per intervenire e allegare una decina di documenti, per partecipare all'"affidamento in appalto dei soggiorni per minori". Si nota subito la fantasia del Comune di Milano nelle denominazioni di queste pseudo-gare, ed anche qui non si tratta di bruscolini, ma di 300 o 400 milioni per i soli soggiorni nelle case comunali. Elenchiamo qui gli "orrori" del capitolato in sintesi:

1- non viene detto quando i turni inizieranno, sicché i gareggianti dovrebbero impegnare al buio dai 30 ai 60 operatori per una data imprecisata;
2- non viene indicato se i viaggi di andata e ritorno sono compresi o no nei turni;
3- si chiede di proporre un'attività di vela, senza specificare se in una o tre sedi;
4- non si parla delle attività educative, al di fuori di quelle sportive;
5- si parla dell'attività con barche, gommoni, ecc. senza specificare se l'aggiudicatario debba comprarli oppure solo gestirli in loco;
6- non è specificato quale debba essere il rapporto animatori-utenti.

A fronte di queste imprecisioni maggiori (più altre minori che non cito) chi gareggia deve dettagliare tutto: dai programmi ai costi per giornata, all'elenco dei materiali d'uso. A cosa porta tutto ciò? Semplicemente al fatto che solo chi "deve" vincere, o dispone di amici nell'assessorato, sarà in grado di proporre qualcosa di accettabile. Se a questo aggiungiamo che l'aggiudicazione formale è avvenuta oltre la metà di giugno, se ne deducono due alternative: o i vincitori sapevano prima i risultati, o hanno dovuto rastrellare per le strade gli operatori nella seconda metà di giugno. Chi ha una pallida idea del mercato sa infatti che gli operatori seri dell'estate già in maggio sono vincolati. Un inno alla qualità del servizio, dunque, e questo è il bello, formalmente legale.

Caso 3 – Settore Educazione del Comune di Milano – B

Qui l'assessorato fa una richiesta di offerta per "approntare laboratori di animazione–costruzione–espressione e comunicazione–spettacolazione e gite culturali per 29 centri estivi di Milano.
La partecipazione (in carta da bollo da 10.000 lire) è sottoposta non all'iscrizione alla camera di commercio, ma all'indicazione dei "criteri metodologici funzionali da prender in attenta considerazione per una progettazione autenticamente pedagogica dell'esperienza stessa, nella sua dimensione tecnica, ludica e ricreativa". Nel burocratese fumoso si intravede la richiesta di una proposta "serie", ma è un'illusione che svanisce con la lettura dei commi seguenti.
Gli animatori che AIATEL dovrebbe inviare per un lavoro "serio" lavorerebbero in 3 per Centro, con un rapporto da 1 a 50 (sì, avete capito bene, laboratori con 50 bambini per animatore) a 10 ore settimanali per 4 settimane estive (29 giugno – 24 luglio). Ma qual è il servizio che viene appaltato? La pura "tratta" di forza lavoro! In quanto i Centri hanno un coordinatore, escluso dall'appalto, e forse altri operatori perché operatori perché i bambini staranno nei Centri più di due ore al giorno e con qualche altro operatore, ma non è detto. L'età del bambino? Non è specificata, tanto è considerata inutile per la programmazione dettagliata che viene richiesta. Verso la fine del bando tutti i trucchi diventano chiari. Attenzione: la lettera parte datata 4 maggio, prevede la consegna entro il 26 maggio ed impegna il Comune a comunicare entro il 31 maggio (che è domenica).
L'Assessorato si impegna dunque a decidere in soli tre giorni: il che è possibile solo se i partecipanti sono meno di tre o se il vincitore è già previsto.
Nota illuminante, per il lavoro illegale di intermediazione di forza lavoro (Caporalato?) i concorrenti potevano chiedere qualsiasi somma perché il bando non recava alcuna indicazione. Non sappiamo chi abbia vinto in questo caso, ma un'organizzazione che

accetta un simile lavoro e degli animatori che vanno due ore al giorno a lavorare in luglio, non possono essere il top della professionalità. Eppure è questo che passa il convento ai bambini milanesi: la città europea usa metodi in voga per il bracciante meridionale degli anni Cinquanta, per non voler fare una politica dell'educazione e per garantire al regime il controllo elettorale sui servizi. E non abbiamo neppure la scappatoia di attribuire tutto questo all'ex leghista Prosperino, perché questo è lo stile adottato dalla burocrazia milanese allevata dalla cosiddetta "opposizione". I sindacati milanesi cosa dicono di questo trattamento della "manodopera educativa": nulla, naturalmente!

CAPITOLO 8

LE POLITICHE DELLA PROFESSIONE DI ANIMATORE

8.1- Proposte per una strategia di sviluppo e di insediamento dell'Animazione nella società italiana[65]

8.1.1- Premessa:verso il riconoscimento giuridico della professione

Quella dell'animatore è una professione specifica ed autonoma che si fonda sulle scienze umane e sociali e si giustifica coi bisogni immateriali diffusi nella società post-industriale. Come tutte le professioni "umane e sociali", l'Animazione deriva da pratiche volontarie storicamente distribuite in numerosi ruoli sociali (genitori, pedagoghi, sacerdoti, anziani, intellettuali ed artisti) che ne continuano a fare uso in termini di stile e di atteggiamenti.
Altre professioni umane e sociali hanno seguito uno stesso iter storico: dalla diffusione indifferenziata alla progressiva specializzazione e separazione come professione, con la persistenza di una diffusività in termini di stili e sensibilità.
L'esempio più eclatante è quello della medicina. Storicamente di competenza dei ruoli religiosi o sapienziali (sciamani, sacerdoti, genitori, anziani, filosofi) la medicina si è progressivamente autonomizzata come professione, fino a farsi riconoscere socialmente e giuridicamente come professione specifica e riservata ad una categoria specializzata. Tale iter storico, culminato in questo secolo con l'affermarsi del principio della punizione per "l'esercizio abusivo della professione medica",non ha impedito che altri ruoli sociali ricorressero alla medicina come stile per esprimersi e come sensibilità che anche oggi viene fatto dai genitori o dagli anziani (col recupero di trattamenti sanitari o igienici definiti come naturali o tradizionali), dagli istruttori degli sportivi dilettanti, da molte categorie sanitarie non mediche (infermieri e fisioterapisti, massaggiatori e dietisti, ottici e odontotecnici, estetiste).

---

[65] Questo lavoro è stato preparato nel 1990 e pubblicato su Loisir, anno I, n°1, come proposta AIATEL per il Lancio della Società Italiana di Animazione – SIA.

Analogo iter ha avuto la psicologia. Scienza e pratica diffusa da millenni, si è andata specializzando nell'ultimo secolo, diventando in Italia una professione giuridicamente riconosciuta e tutelata solo nel 1989. L'esistenza di psicologi professionali non ha impedito né impedirà il ricorso alla psicologia, come teoria e come pratica, da parte di genitori, parenti e amici; di insegnanti e di pubblicitari; di uomini politici e di infermieri psichiatrici. Il processo di specializzazione e di attribuzione in esclusiva ad una categoria professionale nasce essenzialmente da un'articolazione dei bisogni sociali che si estendono in certe direzioni e dunque richiedono competenze approfondite e risorse impiegate a tempo pieno. Un'altra causa di questo processo va ricercata nell'affermazione, nella società attuale, del paradigma scientifico. Questo prevede che le risposte ai bisogni sociali vengano date su base di massa, e secondo i principi della logica scientifica: trasparenza, confutabilità e ripetibilità. L'approccio di tipo volontaristico, ma anche carismatico (guru, maestri, santoni) è troppo casuale ed élitario per rispondere a bisogni sociali di massa e ad una cultura ormai totalmente permeata dal paradigma scientifico.
Tale approccio è accettabile solo fin quando la percezione del bisogno sociale è ancora lontana o quando riguarda frange irrilevanti di popolazione.
La terza molla di questo processo riguarda il ruolo che lo Stato ha assunto nella società moderna. Quando i bisogni sociali emergono a consapevolezza vistosa ed in parti rilevanti della società, lo Stato tende a farsene carico mediante apposite legislazioni, programmi e servizi specializzati e dunque professioni controllate e garantite sul piano della scientificità, dell'efficienza e dell'etica. Oggi è sempre più acuta e diffusa la consapevolezza dei bisogni immateriali. Le condizioni attuali della società post-industriale avanzata stanno mettendo al centro dell'attenzione delle masse di cittadini, e dunque dei Governi locali e nazionali, il problema dell'uomo, della sua crescita personale, del potenziale degli individui e dei gruppi, e dunque della salute psico-fisica, del benessere emotivo, della socialità e dell'espressività multimediale, dell'ecologia mentale, sociale e naturale. I bisogni socio-culturali e ricreativi vengono gradualmente riconosciuti come legittimi e da soddisfare, sia per il diritto di ogni uomo alla sua piena realizzazione (non solo materiale) sia per la necessità sociale di prevenire fenomeni di disagio, devianza, emarginazione.
Tale riconoscimento di legittimità dei bisogni immateriali chiama in prima istanza all'appello i ruoli sociali tradizionali: la famiglia, la scuola, il mondo del lavoro, la medicina, l'urbanistica e la politica. In senso generale cioè si chiede alla società nel suo complesso di rispondere ai bisogni immateriali innovando il proprio tradizionale modo di essere ed operare. Molti ruoli sociali stanno da tempo rispondendo a questa chiamata mediante una reinterpretazione del proprio modo di agire, arricchito con sensibilità e tecniche che

provengono dall'Animazione. In seconda istanza però i cittadini chiamano in causa i Governi e le amministrazioni locali, le grandi organizzazioni ideologiche e culturali, le centrali di ricerca e cultura perché si risponda ai bisogni immateriali attraverso appositi investimenti e progetti, servizi efficienti ed operatori qualificati. Questa richiesta non è alternativa alla prima, così come la richiesta di ospedali e medici non è alternativa all'impegno collettivo nella promozione e tutela della salute.
Bisogni sociali diffusi e legittimati, paradigma scientifico e responsabilizzazione dello Stato sono gli ingredienti di base del riconoscimento di una nuova professione. L'Animazione può utilizzare o disperdere questi ingredienti, che ora sono presenti alla ribalta del palcoscenico sociale.

8.2- Elementi a favore e limiti attuali per il riconoscimento giuridico della professione di animatore

8.2.1- La storia

L'Animazione ha ormai alla spalle circa 30 anni di storia, in Italia. In questi anni l'Animazione è costantemente cresciuta come prassi e come teoria, inserendosi in ogni piega della società, dapprima come stile nuovo delle professioni tradizionali e poi come professione autonoma. Agli inizi l'Animazione è stata la via per il cambiamento di tre diversi mestieri tradizionali: l'insegnante, l'operatore di cultura popolare, l'attore di teatro.
Negli anni Sessanta la scuola, l'educazione permanente, il teatro hanno iniziato una vistosa revisione autocritica basata sui principi seguenti:
- pedagogia attiva e partecipazione istituzionale
- protagonismo diffuso (specie per le frange sociali più deboli)
- valorizzazione e diffusione di linguaggi espressivi multimediali
- enfasi sulla fantasia, la creatività, il gioco, il corpo e la natura.

Questi principi, variamente giustificati con il ricorso a motivi di ordine politico o religioso o umanistico, hanno dato l'avvio ed ancora oggi ispirano l'Animazione.
Nel primo decennio (1960-1970) l'Animazione è cresciuta nel turbinoso processo di cambiamento sociale e politico generale, connotandosi come una pratica operativa concreta che cercava di applicare le istanze ideologiche ed etiche emergenti. Mentre cresceva l'onda astratta degli slogans politici (cambiamento istituzionale, lotta di classe, rivoluzione delle masse) personaggi come don Lorenzo Milani, Paulo Freire, Julian Beck sperimentavano in concreto il mutamento nella scuola, nell'educazione popolare, nel teatro. Questi nomi simbolici furono peraltro la punta di un iceberg formato da migliaia di persone che in campo laico, cattolico e marxista avevano tratto ispirazione dai

tre grandi di quel decennio: J. F. Kennedy, Papa Giovanni XXIII e N. Kruscev.
Nel decennio successivo (1970-1980) l'Animazione si organizza ed entra a vele spiegate in tutte le pieghe delle istituzioni sociali. Nel 1971 viene fondata Animazione Sociale, la prima rivista italiana del settore. Nel 1973 viene fondata l'AIATEL, la prima associazione nazionale di animatori, che nel 1974 promuove il primo convegno italiano sul tema: "L'Animazione come professione", e nel 1975 sul tema: "La formazione degli animatori".
Intanto l'Animazione si sviluppa nel settore scolastico con le attività parascolastiche promosse dagli Enti Locali; nel settore turistico, con l'introduzione in Italia del modello dei villaggi turistici di ispirazione francese; nell'area teatrale, con il decollo dello sperimentalismo, del decentramento, dell'Animazione di piazza e della drammatizzazione; nell'educazione permanente e popolare, con i centri socio-culturali di quartiere, i centri di aggregazione, i circoli culturali autogestiti. In questo decennio va anche ricordato il forte recupero del valore del gioco sviluppatosi in Italia per merito soprattutto di Dino Perego e del C.I.G.I. Come vanno ricordati i primi interventi organici di Animazione in Amministrazioni Locali: Torino ispirata da Alfieri e Roma da Bartolucci. Una crescita tumultuosa, a volte anche selvaggia, ma accompagnata dai seri tentativi di riflessione.
In questo decennio vengono tradotti i libri di Limbos, di Maccio, di Pàges, ma escono anche i contributi nostrani di Blasich, Passatore, Lodi, Rostagno e Perissinotto, Contessa; mentre la vecchia rivista "Tempo Sereno" diventa "Animazione ed Espressione".
Gli Anni Ottanta segnano la crisi di una parte dell'Animazione e lo sviluppo di un'altra parte. L'Animazione nella scuola rifluisce, almeno come pratica distinta, per restarvi come stile di insegnamento dei docenti più innovativi. L'Animazione teatrale perde la sua importanza, in parte riducendosi a tecnica di intervento dell'Animazione socio-culturale ed in parte trasformandosi in teatro–ragazzi. L'Animazione turistica si sviluppa molto in termini di quantità, ma aumenta nel contempo la sua separatezza, derivante dall'impostazione soprattutto evasiva e consumistica. L'Animazione socio-culturale, che negli Anni Settanta era dominante in Francia mentre in Italia veniva dopo l'Animazione teatrale e scolastica, vede negli Anni Ottanta il suo progressivo espandersi e consolidarsi. Grazie alla legislazione nazionale per i giovani, le iniziative del Fondo Sociale Europeo, l'aumento progressivo dell'intervento degli Enti Locali nel settore dei "servizi immateriali", gli Anni Ottanta vedono la nascita di un grande numero di cooperative, associazioni, gruppi di Animazione socio-culturale che intervengono con tecniche e metodi i più disparati in moltissimi settori (soprattutto del disagio e dell'emarginazione). Sono centinaia i Comuni che affidano a gruppi di Animazione l'attuazione di progetti e servizi per i giovani ed i

minori, per gli anziani, per il turismo sociale, per la promozione culturale nelle Circoscrizioni. La bibliografia nazionale sull'Animazione si arricchisce di un centinaio di titoli. Il polo sinergico costituito dall'alleanza fra ISAMEPS e AIATEL promuove dapprima decine di Corsi per animatori professionali e volontari in quasi tutte le Regioni italiane, poi perviene, nel 1985, al primo Corso Regionale per Animatori, stabile e di durata biennale. Per iniziativa degli stessi AIATEL e ISAMEPS vengono organizzate tre significative Conferenze Nazionali dell'Animazione (1981, 1982, 1986) che assumono il ruolo di Stati Generali dell'Animazione. Il 1988 chiude il decennio con la nascita della Società Italiana di Animazione, che aggrega tutti i gruppi, le cooperative e le associazioni italiane di Animazione. Il 1989 vede la nascita della prima Scuola Nazionale Animatori promossa dall'AIATEL.
In questo excursus storico non va dimenticata l'importante declaratoria del Consiglio d'Europa del 1976, nota col nome di "Principi direttivi per una politica di Animazione socio-culturale". Fra le altre cose "il Consiglio raccomanda a tutti i Governi aderenti:

1- di permettere, mediante una coerente politica d'Animazione socio-culturale, a tutte le componenti della popolazione di partecipare ai processi di cambiamento che le riguardano;
2- di intensificare le misure per attenuare le disuguaglianze sociali o geografiche di accesso alla cultura;
3- (...)
4- (...)
5- di moltiplicare i mezzi che, sul piano locale, permettano agli individui ed ai gruppi, specie più svantaggiati, di esprimersi, di comunicare e di partecipare alla vita collettiva in modo realmente responsabile;
6- di valutare, in modo permanente, i risultati ottenuti, per mezzo di indicatori di sviluppo socio-culturale, elaborando allo scopo gli strumenti necessari;
7- (...)
8- di fornire, in maniera metodica e regolare, l'aiuto necessario per scoprire, formare e riciclare animatori socio-culturali professionali e volontari, soprattutto animatori di base..."

8.2.2- I nuovi servizi immateriali

A partire dalla metà degli anni Settanta gli Enti Locali hanno gradualmente ampliato la loro sfera di intervento con la promozione di numerosi programmi e servizi finalizzati a rispondere ai nuovi bisogni definiti post-materialistici: educazione, cultura, sport, tempo libero, musica, socializzazione e aggregazione, espressività mediante nuovi linguaggi, sensibilizzazione sociale, prevenzione del disagio. Una spinta in

questa direzione è stato anche il discusso processo di de-istituzionalizzazione e di decentramento territoriale.
Prima degli Anni Settanta i bisogni immateriali erano riconosciuti solo per piccoli gruppi (d'élite o emarginati) e dunque soddisfatti attraverso poche ma solide istituzioni. Le élites disponevano di spazi centralizzati: teatro, museo, biblioteca, circoli sportivi e ricreativi, associazioni culturali. Le minoranze emarginate trovavano una risposta negli asili segregativi (ospedali psichiatrici, istituti per orfani ed handicappati, baraccopoli). La grande maggioranza della popolazione era concentrata sulla soddisfazione dei bisogni materiali, mentre per quelli immateriali poteva trovare appagamento attraverso la famiglia, la parrocchia, la scuola, il vicinato.
Negli ultimi vent’anni, invece, la legittimità dei bisogni immateriali è stata riconosciuta per ceti sempre più estesi, anche per il fatto che è venuta indebolendosi la struttura soddisfattoria delle agenzie tradizionali summenzionate. La maggioranza è andata dunque progressivamente chiedendo servizi immateriali decentrati. Oltre a ciò le minoranze segregate sono state in parte restituite al territorio col processo di de-istituzionalizzazione, il che ha contribuito alla crescita (non certo ancora proporzionale ai bisogni) dei programmi e dei servizi immateriali. Infine l’élite, nei tardi Anni Ottanta, vedendo minacciata la struttura sociale di convivenza ordinaria è pervenuta all'ipotesi di ancor più raffinati interventi sull'immateriale come i progetti di prevenzione primaria, i Progetti Giovani, i sistemi di promozione dell’occupazione giovanile.
Questo graduale processo ha portato alla nascita di numerosi servizi e programmi promossi sia dagli Enti Locali sia da grandi organizzazioni ideologiche (chiesa, sindacato, associazioni nazionali), ciascuno dei quali ha in diversa misura fatto ricorso a nuove professionalità. Tanto per citarne alcuni:

a- soggiorni di vacanza urbani ed extra-urbani
b- parchi robinson e campi gioco
c- campeggi per adolescenti
d- settimane bianche e azzurre
e- villaggi e comprensori turistici, viaggi organizzati, vacanze studio
f- feste, gare, mostre, manifestazioni sportive di quartiere
g- biblioteche e circoli culturali
h- centri per anziani
i- centri culturali polivalenti e socio-culturali
j- centri di aggregazione
k- centri giovani e adolescenti
l- laboratori di espressività
m- attività integrative e parascolastiche
n- centri di riabilitazione per handicappati
o- case famiglia e comunità-alloggio (per minori, handicappati, dimessi da OO.PP.)

p- centri InformaGiovani
q- progetti Giovani
r- progetti di educazione alla salute
s- progetti di prevenzione del disagio giovanile
t- sistemi di iniziativa locale per l'occupazione
u- cooperative di solidarietà sociale.

In ciascuno di questi servizi o programmi tesi a soddisfare bisogni immateriali sono stati chiamati nuovi professionisti come gli educatori, i documentaristi, gli ergo-terapeuti, i riabilitatori, gli assistenti, gli psicomotricisti, gli istruttori, i formatori, gli esperti di informazione ed educazione popolare e permanente, i ludotecari ma anche gli animatori.
Le forme di impiego dei nuovi operatori, fra cui gli animatori, sono state in questi anni le più diverse. Da quella totalmente volontaria a quella basata sul mero rimborso spese; dal contratto di prestazione professionale al contratto di lavoro stagionale; dall'assunzione in pianta organica alla convenzione con operatori associati in cooperativa. La giungla e la gracilità dei nuovi programmi e servizi, di solito sperimentali e legati alle persone di certi Amministratori innovativi, è andata di pari passo con la competizione, la debolezza e la confusione delle nuove professioni.

8.2.3- Le difese delle vecchie professioni

Naturalmente tutto questo ribollire di spazi non ha visto assenti le professioni più tradizionali,le quali hanno cercato e cercano di innovarsi per estendere le loro competenze ai nuovi comparti.
Insegnanti, medici, assistenti sociali, allenatori sportivi; operatori religiosi, politici e sindacali; architetti ed artisti; infermieri e musicisti; attori e fotografi si sono in molti casi fatti sensibili alle nuove istanze in parte arricchendo il proprio ruolo alla luce dei nuovi bisogni emergenti, in parte riciclandosi in nuove professioni e nuovi ruoli.
Nel primo caso la modificazione ha sortito effetti benefici ed innovativi per certe istituzioni tradizionali. Pensiamo per esempio alla scuola, che ha visto molti insegnanti rendersi sensibili ai nuovi bisogni ed arricchire il proprio ruolo docente di competenze educative, animative, psicologiche ed a volte anche terapeutiche. Pensiamo ai bibliotecari che in certi casi si sono trasformati in animatori-operatori culturali, riuscendo a dare alla biblioteca una nuova e più efficace funzione sociale. Pensiamo agli psicologi che sono usciti dal chiuso dei loro servizi per andare verso il territorio, dopo aver acquisito competenze e sensibilità sociali (passando dai test alla psicologia di comunità). Pensiamo alle assistenti sociali

che hanno saputo integrare il loro servizio di segretariato con nuove competenze di promozione sociale.
Nel secondo caso, laddove alcune vecchie professioni si sono riciclate a causa delle difficoltà trovate nel loro spazio tradizionale, abbiamo registrato la iattura del passaggio delle vecchie logiche istituzionali e burocratiche ai nuovi programmi e servizi lanciati in risposta ai nuovi bisogni. Basta qui ricordare le migliaia di giovani in possesso del diploma magistrale, che, non trovando uno spazio nella scuola, sono andati ad occupare spazi degli educatori e degli animatori. Le centinaia di psicologi che, dopo un robusto training psicoanalitico, si sono riciclati come esperti in prevenzione primaria. I musicisti, gli attori teatrali, i diplomati ISEF che, in carenza di posti dove poter fare il loro mestiere, si sono improvvisati terapeuti, educatori, animatori.

8.2.4- La competizione nel mercato professionale

Ugualmente tragica e dannosa, è parsa in questi anni la competizione che abbiamo registrato fra le professioni emergenti. La debolezza delle identità e delle competenze professionali, unita alla confusione ed alla limitazione dell'offerta dei committenti, hanno portato le nuove professioni a competere, sovrapporsi, confondersi le une con le altre, a volte con un'aggressività ben al di sotto dei livelli etici accettabili. Educatori che tolgono spazio agli animatori nelle attività rivolte ai gruppi e nel tempo libero. Animatori che si prendono in carico utenti disturbati. Psicoterapeuti che organizzano servizi di prevenzione ed animatori che si prendono ruoli da assistenti sociali o sindacalisti. Religiosi che si improvvisano educatori o terapeuti, e formatori che lanciano messaggi mistici. Politici che organizzano feste e infermieri che gestiscono laboratori espressivi. Insomma la babele dei linguaggi, dei ruoli e degli interessi. In molti casi si tratta di una semplice confusione teorica, metodologica o tecnica. In altri casi si tratta di una lotta di potere. In altri ancora di una vera guerra fra poveri.

8.2.5- Le nuove professioni fra etica e politica

Il territorio è stato spesso in questi ultimi venti anni una specie di nuova frontiera, senza leggi e senza etica. Regole acquisite da sempre alla cultura moderna sono state eluse in modo sistematico. E per di più tale elusione non è vista come devianza o trasgressione, bensì come costume razionale e giustificato.
In nessun altro comparto, né pubblico né privato, è tanto diffuso come in quello dei nuovi servizi immateriali il ricorso allo sfruttamento degli operatori ed al lavoro nero. Sotto specie di semi-volontariato, precariato, prestazione professionale si

nasconde in questi settori più che altrove una cultura che sembrava sepolta venti anni fa. Lo Statuto dei Lavoratori non è mai passato (come d'altronde il Sindacato) dai nuovi servizi socio–assistenziali–culturali e ricreativi.
In nessun altro spazio moderno è così assente una cultura dei risultati. Trattandosi di servizi sperimentali e precari, essi sono una riserva dell'arbitrio e delle clientele dei politici locali più forti e rispondono al solo criterio del loro gradimento.
Scadenze elettorali, faide inter ed intra–partitiche, narcisismi personalistici, clientelismo e nepotismo sono i criteri generali che presiedono alla promozione o alla gestione dei programmi e dei servizi dell'immateriale al posto dei bisogni degli utenti, degli obiettivi e dei risultati.
In nessun altro comparto della modernità è così assente il valore della professionalità e della competenza, come in quello fin qui descritto. Rari sono i casi in cui un progetto o un semplice lavoro precario vengono assegnati a qualcuno perché lo sa fare. Vengono spesso assegnati e spesi miliardi senza alcuna gara d'appalto, senza alcuna trasparenza, senza alcuna garanzia.
I criteri di assegnazione o di assunzione sono l'appartenenza ideologica, o meglio partitica o meglio correntizia; il legame famigliare o amicale; l'esistenza di padrini potenti; il minor grado di competenza e dunque di autonomia, unito al massimo grado di flessibilità e subalternità; in certi casi infine un patto di scambio reciproco lavoro contro lavoro, lavoro contro voto politico, lavoro contro tangente. In queste condizioni il valore di un professionista di un tipo è equivalente a quello di un altro; il valore di un professionista capace è pari a quello di un incompetente; il valore di un professionista è pari a quello della cugina o del nipote del committente. Anzi in molti casi abbiamo verificato come un professionista competente e del settore specifico sia considerato di gran lunga meno di un non professionista, di un professionista incompetente o specializzato in un altro settore: quest'ultimo infatti garantisce più del primo la committenza (Assessore, Giunta, Presidente,ecc.) circa la fedeltà, flessibilità e subalternità.
In tale situazione è inutile affrontare con severità il tema della competenza dei nuovi operatori: molti di loro sanno che l'acquisizione di una capacità specifica sarà motivo di minore lavoro. Così come inutile è affrontare il tema dell'efficienza ed efficacia degli operatori: è frequente il caso che gradimento del committente e carriera siano proporzionali all'inattività degli operatori dei servizi. Ma ancora più tristemente inutile è approfondire il tema dell'etica professionale, sia verso il committente che verso l'utente. Non stupisce, date le premesse, di trovare operatori che scippano il lavoro ad altri operatori magari assenti per malattia o in sciopero; operatori che abusano sessualmente degli utenti; operatori che accettano connivenze in vicende di peculato; operatori che svolgono azione "di cordata" pro

o addirittura contro il committente; operatori che usano il loro ruolo per fare propaganda politica; operatori che falsificano conti o bilanci; operatori che dichiarano titoli mai ottenuti; operatori che si assumono responsabilità anche gravi, senza avere le necessarie competenze.
E non stupisce, infine, che le nuove professioni, prese nelle spire perverse delle altrui strategie e delle proprie collusioni, stentino tanto a trovare una dignitosa collocazione sociale.

8.3- Strategie per l'ultimo decennio del secolo

8.3.1- Riconoscimento giuridico e legislazione nazionale e regionale

La strategia dell'Animazione per il prossimo decennio deve anzitutto puntare all'entrata nella legislazione. Per ora solo la Legge Quadro sul turismo fa esplicita menzione dell'animatore fra le figure chiave. Occorre operare al fine di introdurre l'animatore in tutte le leggi nazionali nelle quali è possibile: i comparti assistenza, cultura e spettacolo, beni artistici e culturali, sport e tempo libero. In secondo luogo occorre puntare al riconoscimento dell'animatore come figura chiave in tutte le legislazioni regionali degli stessi comparti, e laddove le leggi regionali prevedono questa figura occorre operare per la più corretta applicazione.
Tutto ciò richiede un’azione politica a livello nazionale e regionale, tesa a sensibilizzare i legislatori circa l'utilità sociale dell'animatore e la sua centralità nell’attuazione di progetti e servizi specializzati. Analogo sforzo politico va diretto alle centrali sindacali, affinché, specie nel comparto turistico ove maggiori si registrano i casi di sfruttamento, si pervenga a contratti regolari e controlli effettivi sulla loro applicazione.
Obiettivo finale di queste azioni è il riconoscimento della qualifica professionale, la quale tuttavia giungerà quando gli animatori saranno insediati stabilmente in tutte le pieghe della società. D'altro canto va ricordato che il 1993 vedrà la libera circolazione delle risorse, con la possibilità di un travaso di animatori professionali qualificati e riconosciuti, dai Paesi limitrofi al nostro. Questo suggerisce che il prossimo biennio sarà particolarmente favorevole per la sensibilizzazione del ceto politico, per cui gli animatori devono battersi fin d'ora affinché il Parlamento pervenga ad una legge specifica.

8.3.2- Elenchi regionali

Uno sforzo particolare, inteso come strategia transitoria, può essere rivolto alle Regioni. Queste istituzioni intermedie potrebbero

avviare apposite normative a tutela e promozione del settore, istituendo speciali elenchi pubblici degli animatori professionali, delle cooperative/associazioni di animatori e dei formatori di animatori.
Tali elenchi potrebbero regolare ed insieme tutelare la professione, facilitando nel contempo i Comuni e le istituzioni sub-regionali nei processi di selezione e convenzionamento.
Naturalmente la realizzazione di elenchi regionali dovrà essere preceduta dalla definizione di standard formativi e professionali tesi a regolare sia l'ammissione che la permanenza in essi.

8.3.3- Contratti per servizi,convenzioni e incarichi professionali

Il sistema attuale dell'Animazione è tale che solo una piccola parte degli animatori in servizio gode di un contratto di lavoro dipendente. La gran parte degli animatori opera, sia per committenti privati che pubblici, mediante formule diverse e spesso ambigue. Le situazioni di maggiore ambiguità riguardano il rapporto fra animatori (singoli o associati) e gl Enti Locali o Pubblici.
Una delle formule più usate è quella dell'incarico professionale usato come semplice copertura di un rapporto di lavoro subordinato ma precario. Molti animatori a contratto professionale percepiscono retribuzioni orarie inferiori a quelle dei lavoratori dipendenti, non godono di alcuna garanzia sindacale, ed in più hanno il vincolo dell'orario di lavoro e della subordinazione. In sostanza hanno gli stessi doveri e limiti dei lavoratori dipendenti, senza avere la loro sicurezza e tutela.
Gli animatori ed i sindacati dovrebbero combattere queste situazioni, denunciandone l'irregolarità sia sul piano politico che giuridico. La prestazione professionale dovrebbe essere riservata a casi speciali di effettiva saltuarietà ed autonomia, e dovrebbe prevedere un livello retributivo abbastanza alto da compensare gli svantaggi della situazione libero professionale.
Gli animatori organizzati e le forze sindacali dovrebbero battersi affinché siano solo tre le formule di prestazione: il lavoro dipendente, il contratto di prestazione di servizi e la convenzione.
Il contratto di prestazione riguarda la fornitura di servizi occasionali e transitori, mentre la convenzione concerne la gestione ordinaria e continuativa di progetti o servizi per gli utenti
In entrambi i casi si tratta di un contratto fra il committente e un'organizzazione di animatori (impresa, cooperativa, associazione). Questa formula garantisce solo apparentemente gli animatori. In realtà spesso la contropartita economica è talmente modesta da scaricare sugli animatori tutti gli oneri previdenziali, assicurativi e organizzativi. Ma il problema più delicato riguarda i

sistemi di formulazione/rinnovo dei contratti, nei casi di committente pubblico.
In sostanza succede che i committenti pubblici assegnano i contratti e le convenzioni in modo assolutamente arbitrario. La competizione fra i gruppi di animatori avviene di regola su base clientelare, il che, oltre a deprimere la qualità professionale degli stessi, abbassa la qualità dei progetti presentati e dei servizi prestati. D'altronde, anche la valutazione intermedia e finale è arbitraria, il che consente al committente di rinnovare il contratto o cambiare contraente, senza alcun vincolo.
Occorre dunque battersi affinché i committenti pubblci applichino anche al settore dei servizi immateriali una qualche forma di appalto, in forma pubblica e trasparente. Nel caso esistessero elenchi regionali, i committenti intanto dovrebbero ammettere all'appalto solo animatori accreditati. In secondo luogo gli appalti dovrebbero prevedere i requisiti minimi di progettazione, il che eleverebbe la cultura dell'Animazione. Infine dovrebbero essere resi pubblici i criteri di valutazione prima, durante e dopo l'avvio della convenzione. Tutto ciò da una parte migliorerebbe il mercato dell'Animazione, qualificandolo e tutelandolo dall'arbitrio dei committenti; ma in certa misura favorirebbe anche i committenti, che potrebbero contare su servizi di maggiore qualità.

8.3.4- Formazione Professionale (standard di contenitore)

Per giungere ad un quadro maturo dell'Animazione, una tappa improcrastinabile è quella del riordino della formazione professionale. Oggi il panorama è per certi versi lacunoso e per altri selvaggio. Le lacune si registrano in molte Regioni nelle quali non esiste alcuna iniziativa di formazione degli animatori.
L'aspetto selvaggio riguarda le Regioni nelle quali si registra la compresenza di iniziative pubbliche e private, professionali e per volontari, specialistiche e di base, di ampiezza dalle 24 ore in tre giorni alle 1000 ore in due anni. Questa confusione è anche aggravata dall'abitudine di molte agenzie "educative" di formare al proprio interno gli animatori, col risultato di creare animatori mono-orientati sia metodologicamente sia ideologicamente. Questo non sarebbe discutibile se tali animatori avessero una formazione professionale di base minima oppure se si limitassero ad operare all'interno delle agenzie stesse. In realtà accade che le agenzie "educative" (di ispirazione religiosa, partitica, sindacale, ecc.) prendono propri adepti, li formano alla propria ideologia e poi si impadroniscono di commesse pubbliche.
In tal modo non solo il committente pubblico delega i propri servizi ad agenzie ispirate ad ideologie particolari, ma il singolo animatore è indebolito dal fatto di possedere una professionalità spendibile solo all'interno di un dato circuito.

La situazione ideale sarebbe quella di realizzare in ogni Regione una scuola pubblica per la formazione professionale di base degli animatori. Tuttavia, data la situazione generale della Formazione Professionale, da sempre delegata ad agenzie private ed ideologicamente orientate, e data anche la natura del ruolo dell'animatore, suscettibile di interpretazioni diverse, è possibile ipotizzare una forma mista di formazione pubblica e privata, diversificata in base ai diversi tipi di animatori che si intendono preparare. La diversità delle agenzie formative e delle figure di animatore non deve tuttavia far abbandonare l'idea di una regolamentazione, almeno della formazione di base. Questo non eliminerebbe la possibilità per le agenzie educative di continuare a formare animatori per sé stesse nei modi più svariati, ma vincolerebbe le stesse, ove volessero formare animatori professionali, ad uniformarsi ad alcuni standard minimi. Questi standard minimi devono avere una caratteristica di "contenitore" e non di contenuto, in modo da lasciare a tutte le agenzie, pubbliche e private, la massima libertà metodologica e ideologica. D'altro canto il modello teorico-ideologico che ispira la formazione degli animatori non può caratterizzare la loro professionalità. Un animatore può essere cattolico o marxista, orientato allo scoutismo o al C.E.M.E.A, aclista o verde, purché sia anzitutto un professionista dell'Animazione. Molte agenzie formative identificano tout court l'iniziazione ed affiliazione ideologica con la preparazione professionale. Ma questo è solo un residuo della vecchia situazione degli animatori intesi come volontari oppure militanti.
Nel pensare ad una formazione professionale pubblica o mista occorre precisare i confini metodologici e tecnici del ruolo e mettere questi al centro del processo formativo, lasciando le meta-teorie, le ideologie, le appartenenze politiche sullo sfondo delle scelte personali. Le professioni più storicamente consolidate hanno appunto un insieme comune di metodologie e tecniche, oltre che di teorie generali, il che non vieta ai singoli operatori di fare scelte ideologiche diverse. Tuttavia, per lasciare alle agenzie formative la massima libertà di impianto e nel contempo per uniformare i livelli minimi di formazione degli animatori, è possibile operare su standard che definiamo di "contenitore".

A- Esplicita dichiarazione del tipo di lavoro che la formazione offerta consentirà

Esistono diversi tipi di animatori, e dunque diversi tipi di iter formativi possono essere consentiti. Ciò che deve essere richiesto alle agenzie formative è la dichiarazione trasparente ed argomentata relativa a quale animatore si intende preparare.
Possiamo segnalare la centralità dell'animatore (polivalente) socioculturale, che potrebbe essere impiegato in un grande numero

di servizi e progetti. Ma possiamo anche ipotizzare la legittimità di una figura di animatore"verticale" cioè impiegabile in settori specifici: come il turistico, l'ecologico-ambientale, il socio-assistenziale, il formativo–informativo. Infine possiamo evidenziare la necessità di animatori operanti in servizi molto circoscritti: le colonie per minori, i soggiorni per anziani, i progetti di prevenzione del disagio, ecc.
In un'ipotesi astratta e futura di formazione istituzionale potremmo immaginare un biennio di formazione di base per la costruzione di un animatore socioculturale, seguito da semestri di specializzazione in settori verticali o in servizi circoscritti.
In via transitoria è accettabile che, mentre si procede alla formazione di animatori socio-culturali con un biennio, persistano corsi più brevi per animatori di settore o di servizi circoscritti, purché l'agenzia formativa chiarisca bene il suo progetto e gli sbocchi previsti.

B- Durata

Il problema della durata è cruciale per ridurre le disparità oggi assai vistose. Assistiamo alla promessa di agenzie formative che impegnano i giovani nella frequenza ad un iter che va dalle 30 alle 1000 ore per lo stesso tipo di attestato. Occorre stabilire invece degli standard orari minimi (il che non esclude l'ipotesi che certe agenzie propongano tempi più lunghi) a partire dalla differenziazione fra figure di animatore sopra descritte:
- formazione di animatori professionali polivalenti (almeno 500 ore distribuite in un biennio, delle quali almeno il 30% spese in tirocini presso servizi)
- formazione di animatori professionali di settore (almeno 300 ore, delle quali il 30% spese in tirocini)
- formazione professionale di animatori monovalenti (almeno 200 ore)

C- Lo staff direttivo e docente

Per configurare una formazione professionale seria occorre poter contare su un corpo direttivo e docente professionale, il che significa competente e stabile. Come molte altre figure professionali emergenti, anche gli animatori sono stati formati in questi anni da colleghi più anziani (nelle ipotesi migliori) oppure, data l'esiguità delle risorse economiche in gioco, da giovani ed inesperti cultori di scienze sociali. Dovendo pensare ad una istituzionalizzazione della formazione degli animatori occorre ipotizzare il coinvolgimento di risorse professionali della formazione, affermando che, essendo la formazione una professione autonoma anch'essa, non basta l'esperienza sul campo

né tanto meno qualche conoscenza di psicologia o sociologia a fare un formatore di animatori.
Direttore responsabile dell'iniziativa formativa e docenti stabili costituiscono uno staff responsabile, la cui qualità deve in qualche modo essere controllata e tutelata. Questo significa che ogni riconoscimento pubblico dell'iniziativa formativa dovrebbe essere condizionato alla presenza di uno staff che possa dimostrare la sua competenza nel ruolo formativo. Gli eventuali elenchi regionali sopra citati (degli animatori singoli ed associati) potrebbero anche prevedere la registrazione di esperti nella formazione di animatori. La presenza di uno staff qualificato di ampiezza anche minima (almeno 4 persone) darebbe all'iniziativa garanzie di professionalità e non impedirebbe il ricorso, ad integrazione dello staff, a ospiti, testimoni, maestri, addestratori scelti fra gli animatori anziani o fra i semplici cultori di discipline umane e sociali.

D- Attestato finale

Ogni iter formativo deve consegnare un attestato finale, utile per l'inserimento negli elenchi regionali, per i concorsi, per la carriera dell'animatore in genere. Questi attestati oggi vengono da una parte rilasciati senza alcun controllo sociale e dall'altra hanno valori equivalenti. Tale confusione produce danni ed equivoci che abbassano la qualità complessiva dell'Animazione e dei servizi.
Succede infatti che nei concorsi, nelle selezioni e nei contratti di prestazione professionale un attestato ottenuto dopo un biennio di una scuola molto severa sia equiparato ad uno ottenuto in una settimana di campo-scuola molto rilassato.
Per superare tale situazione pensiamo ai seguenti correttivi,che potrebbero condizionare la consegna dell'attestato finale:

- a- frequenza obbligatoria per almeno l'80% del monte ore previsto
- b- conclusione dell'iter formativo con un colloquio orale condotto da membri interni all'agenzia formativa, ma alla presenza di almeno un membro estraneo ad essa (rappresentante di istituzioni locali, servizi, cooperative, ecc)
- c- esplicitazione sull'attestato del tipo di animatore preparato (polivalente, di settore, monovalente).

8.3.5- Ricerca, università, editoria specializzata

Una professione non si accredita se non dispone di un corpus teorico accettato dalla comunità. È vero che l'Animazione, come abbiamo ricordato nel paragrafo sulla storia, dispone di un'ampia bibliografia sia estera che nazionale. Ma purtroppo si tratta di una bibliografia in parte datata ed in parte di provenienza

professionale, cioè non accademica. Un comparto fortemente burocratizzato, come quello sociale in Italia, si lascia influenzare assai più da testi astratti di matrice accademica che da testi fondati sulla pratica professionale. Inoltre va ammesso che la situazione della ricerca sull'Animazione e sul tempo libero in Italia è ancora all'anno zero: i dati sui quali lavoriamo sono in gran parte di derivazione anglosassone.
Anche l'editoria, che gioca un grande ruolo nello sviluppo di una professione, è in Italia ancora troppo povera. I libri che escono annualmente in Italia non sono più di tre o quattro, le riviste che pubblicano articoli sull'Animazione sono meno di una decina, e le collane specializzate sono tre (Clup, Ega, Ldc). Il circolo vizioso che vede l'Animazione esclusa dall'Università, e dunque la ricerca sull'Animazione molto rara, e dunque l'editoria scarsa, e perciò difficile l'accesso all'Università, va spezzato al più presto. Occorre un'azione simultanea che promuova la ricerca, l'affermazione accademica e l'editoria specializzata.

8.3.6- Informazione interna e mass media

Lo sviluppo delle professioni è strettamente legato ai livelli di integrazione-informazione fra i cultori, i committenti ed i fruitori delle stesse. Ancora oggi, a trent'anni dalla sua nascita, l'Animazione italiana non dispone di un organo di informazione agile e tempestivo, chiaro e divulgativo che colleghi i numerosi operatori della penisola, ma anche i committenti e certe categorie di utenti. Questo non solo impedisce i collegamenti e quindi la crescita degli animatori, ma fa sì che committenti ed utenti spesso facciano clamorose confusioni sul ruolo ed i compiti dell'Animazione.
La crescita è anche legata all'informazione che una professione riesce a dare di sé, attraverso i mass media non specializzati: radio e tv, giornali e riviste di interesse generale. Di fatto a tutt'oggi l'unica Animazione che spesso appare sui media nazionali è quella più sguaiata e folcloristica, legata al turismo di consumo, alle discoteche, alle feste di carnevale. Anche qui è urgente un'azione di pubbliche relazioni che ristabilisca una corretta e pluralistica immagine dell'Animazione, dandole nell'opinione pubblica un posto di utilità e di dignità.

8.3.7- Codice deontologico

Una professione emerge nella misura in cui riesce ad autoregolarsi, specie sul versante etico. È vero che, come abbiamo già evidenziato,le condizioni di lavoro dell'animatore sono spesso così precarie e sottovalutate da giustificare anche vistosi

dirottamenti dall'etica corrente delle professioni moderne. Tuttavia anche qui si tratta di un circolo vizioso da tramutare in virtuoso: le condizioni di lavoro sono difficili, per cui la deontologia lascia a desiderare, quindi le condizioni di lavoro restano difficili. In un periodo storico nel quale persino nel mondo dell'imprenditoria e della finanza si discute di livelli deontologici minimi, l'Animazione non può più eludere questo tema.
Esistono intanto grossi problemi di etica derivanti dalla contiguità fra Animazione e amministrazioni pubbliche. In molti casi il committente è un Assessore o una Giunta Municipale, che può considerare l'Animazione come una parte della propria strategia politico-elettorale, arrivando a chiedere all'animatore prestazioni (o spesso non prestazioni) motivate solo da esigenze particolari, personalistiche, strumentali. Occorre dunque interrogarsi sui limiti da porre alla plasmabilità dell'Animazione e sui doveri che questo ha verso l'utente a prescindere dal tipo e dalle intenzioni del committente. Esistono però anche casi opposti, di animatori che fanno uso strumentale e propagandistico del proprio ruolo (il che già sarebbe discutibile), per di più in opposizione alle richieste della committenza. Non vi è dubbio che le richieste della committenza vanno interpretate e in certi limiti modificate, ma tuttavia ciò va fatto mediante una negoziazione trasparente e non attraverso giochi di corridoio, manipolazioni e sotterfugi. Occorre insomma stabilire con chiarezza i confini dell'autonomia dell'animatore, affinché questa non sia coartata da commitenti scorretti, ma anche affinché essa non diventi arbitrio ed antagonismo al committente.
Occorre per esempio porre fine al vezzo di molti Assessori di usare l'Animazione come arma per raccogliere voti di clientela; ma occorre anche porre fine ai casi non rari di animatori che pubblicamente screditano la Giunta che ha loro assegnato un progetto o un servizio.
Un grande nodo deontologico da sciogliere riguarda le relazioni con gli utenti. L'Animazione è per sua natura una pratica che si rivolge alle persone (a volte alle persone in difficoltà o in stato di debolezza) e dunque dovrebbe rispondere a regole etiche già presenti in altre più consolidate professioni "umane". Per esempio, è tutto da discutere l'uso dell'Animazione per evidenti scopi di indottrinamento (religioso, politico, etico) dal momento che registriamo i casi di parecchie agenzie ideologiche che mascherano la propria legittima ricerca di adepti sotto un'Animazione tale solo linguisticamente. È un diritto indiscutibile della Chiesa, dei Partiti, dei Sindacati e di altre organizzazioni ideologicamente orientate ricercare adepti, seguaci, militanti.
Purché tale ricerca sia esplicita e non velata da un uso di facciata del termine Animazione. Allo stesso modo possiamo considerare legittimo che i supermercati promuovano le vendite, che gli empori turistici vendano i loro prodotti, che i ristoranti e le discoteche

attirino più clienti. Meno legittimo sembra il contrabbando di queste peraltro legali attività sotto il nome di Animazione turistica, commerciale, musicale, gastronomica.
L'utenza dell'animatore è fatta di persone, per lo più aggregate in gruppi e comunità, e il lavoro dell'animatore mette chiaramente in gioco la sua stessa persona e le relazioni con gli utenti. In questa dimensione occorre stabilire alcune regole deontologiche a tutela degli utenti. Per esempio sancendo il dovere della sospensione dei rapporti privati (di sesso, d'amore, di preferenza amicale) fra animatore e utente; la proibizione di trarre vantaggi economici accessori, dalla relazione fiduciaria con gli utenti; il divieto di ingannare o manipolare gli utenti a vantaggio dell'animatore o del committente; il vincolo della riservatezza circa i comportamenti individuali espressi dagli utenti in presenza dell'animatore; l'obbligo al rispetto della dignità e della privacy degli utenti da parte dell'animatore.
Un'altra area che necessita di urgenti prese di decisione deontologiche riguarda i rapporti fra colleghi animatori, e fra gruppi di animatori in competizione sul libero mercato. Occorre in qualche modo regolare almeno sul piano etico certi comportamenti di animatori che ne discreditano altri; di animatori che subentrano a colleghi in sciopero o licenziati, senza neppure aver approfondito i motivi della crisi; di animatori che estromettono senza motivi i colleghi da lavori prima gestiti in comune; di animatori che sfruttano altri animatori. Anche la libera competizione fra gruppi richiede il rispetto di regole deontologiche che peraltro esistono già nel pur duro mondo degli affari e del commercio. Competere sul mercato non significa automaticamente discreditare i competitori; né deve portare alla sottrazione di commesse mediante la svendita dei servizi offerti; né rendere lecito l'uso di promozioni menzognere. Infine, una deontologia professionale dovrebbe occuparsi della trasparenza richiedendo che gli animatori mettano a disposizione della comunità (professionale ma anche territoriale) tutti i dati e le informazioni relative al loro lavoro.
Trasparenza significa possibilità di controllo dell'operato dei professionisti da parte della collettività: nessuna professione che ha voluto insediarsi socialmente ha potuto sottrarsi a questo dovere. Il riconoscimento sociale di una professione ed il suo insediamento dipende giustamente dalla sua dimostrata capacità di autoregolarsi e di prevenire o reprimere tutti i comportamenti di deviazione deontologica che da essa possono sorgere.

8.3.8- La S.I.A. come rappresentante politico e authority dell'Animazione italiana

La piattaforma di impegni per l'ultima decade del millennio può essere sintetizzata per punti come segue:

- a- lotta per l'approvazione di una Legge sul riconoscimento giuridico della professione animatore;
- b- insediamento normativo e sociale dell'Animazione in tutti i comparti socio-ricreativi e socio-culturali;
- c- costruzione e divulgazione di una precisa immagine sociale dell'Animazione italiana;
- d- istituzionalizzazione e regionalizzazione dei processi di formazione professionale;
- e- sviluppo della ricerca e dell'editoria specializzata;
- f- elaborazione di un codice deontologico;
- g- attivazione di elenchi regionali degli animatori professionali (singoli ed aggregati) e dei formatori specializzati.

Per realizzare una tale strategia occorre che gli animatori italiani si diano un'organizzazione nazionale unitaria, delegata a promuovere la professione nella società e nel contempo a qualificarla e regolarla. Tale organizzazione è già nata e si chiama Società Italiana di Animazione-SIA. La SIA si propone di rappresentare tutti i gruppi che operano nel settore verso le istituzioni regionali e nazionali. Essa intende anche qualificare l'Animazione italiana favorendo momenti di informazione e confronto (di cui Forlì è solo un primo esempio); stimolando l'editoria e la ricerca specializzate; promuovendo la costituzione in ogni Regione di una formazione, pubblica e privata, basata su standard nazionali; elaborando un codice deontologico appropriato.

Solo se la SIA riuscirà in questi intenti, diventando l'ente unitario di rappresentanza verso la società e la massima autorità politica ed etica dell'Animazione italiana, potrà aspirare ad un pieno e dignitoso riconoscimento politico e sociale.

Perché la SIA assuma questo ruolo occorre però che i gruppi di Animazione professionale superino l'isolamento ed il settarismo, riconoscendosi in un'organizzazione nazionale, e contribuendo attivamente a rafforzarla. Nessuna professione moderna è riuscita ad insediarsi socialmente senza essere prima passata da una fase di seria auto-organizzazione.

8.4- La professione dell'animatore: punti fermi per un dibattito[66]

In questi mesi sta allargandosi il dibattito sulla professione dell'animatore. In parte per merito della S.I.A., in parte per merito

---

[66] Pubblicato su Loisir, anno II, n°4, settembre – dicembre 1991.

della Scuola Nazionale Animatori dell'AIATEL, in parte perché il mondo sta cambiando, sono ormai numerose le Amministrazioni locali che iniziano ad affrontare il problema della regolamentazione e della formazione degli animatori.
Poiché dal 1973 l'AIATEL sta sforzandosi di elaborare idee ed esperienze su questa professione, mi sembra giusto indicare alcuni punti fermi ormai acquisiti per rispondere a coloro che iniziano ad occuparsene ora.
Tanto per rassicurare i lettori diciamo che le idee acquisite sulla professione dell'animatore non derivano dalle pensate estemporanee di questo o quell'Assessore che si inventa qualche brillante soluzione. Esse derivano dalla legislazione di Paesi come la Francia ed il Belgio che da anni riconoscono e tutelano questa professione; da una miriade di libri ed articoli scientifici che da vent'anni offrono contributi sul tema; da tre Conferenze Nazionali e tre Forum sulla Formazione promossi dall'AIATEL; dal Convegno Nazionale di Forlì (1990); dalla Società Italiana di Animazione-SIA che raggruppa quasi 40 gruppi italiani per circa 3.000 associati.
Insomma la cultura dell'Animazione ha dei riferimenti che è doveroso perlomeno ascoltare e rispettare. Questa cultura ha elaborato punti fermi che sintetizziamo di seguito.

8.4.1- L'Animazione è una professione, oltre che uno stile

Esiste ancora qualche anima semplice che considera l'Animazione come uno stile o un metodo di lavoro appartenente a varie professioni come l'insegnamento, l'educazione, la terapia, il lavoro sociale. Questo è vero così come è vero che la psicologia è un bagaglio dei preti, dei venditori, dei politici e delle mamme, il che non impedisce che esista una professione di psicologo. Così come è vero che la medicina è un sapere in possesso anche dei vecchi contadini, il che non toglie che esista una professione medica. Ugualmente vero è che tutti i negozianti fanno contabilità, malgrado esista la professione del ragioniere. Insomma un conto è dire che l'Animazione è anche uno stile, un metodo, un sapere diffuso in mille professioni, altro conto è dire che essa è solo questo.
Il fatto che l'Animazione sia una professione non è determinato da una teoria o da una delibera amministrativa, ma, come per tutte le professioni, dal mercato. L'Animazione è una professione, e come tale va regolata, perché esiste un'esplicita domanda sociale di animatori (da enti e da utenti); perché esiste un bisogno diffuso che può essere letto da numerosi sintomi sociali e culturali; perché ci sono almeno diecimila operatori in Italia che forniscono prestazioni da essi e dagli utenti definite come Animazione. Ogni tentativo di regolamentazione che trascurasse l'autonomia

professionale dell'Animazione sarebbe contraddetto dalla realtà del mercato.

8.4.2- Gli strumenti ludico-culturali sono lo specifico dell'animatore

Una professione non si distingue dalle altre né per i fini che persegue, né per le teorie di fondo cui si ispira, né per gli utenti cui si rivolge. L'elemento distintivo sta nei metodi e nelle tecniche. Tutte le professioni sociali hanno come fine il benessere degli utenti. Il medico si distingue per avere l'esclusiva professionale dei mezzi materiali di intervento: farmaco, dieta, bisturi. Lo psicologo ha l'esclusiva professionale dei mezzi immateriali di intervento: colloquio, relazione, test. L'assistente sociale agisce coi mezzi normativi ed organizzativi. Questa divisione non esclude che episodicamente, in situazioni particolari, o accessoriamente, un professionista usi i mezzi dell'altro. Per esempio, anche il medico parla col paziente, ma non considera questo come un intervento e non plasma il suo parlare in direzione terapeutica. Così può darsi che uno psicologo consigli al paziente di non bere più, senza che questo intervento diventi il suo specifico. Insomma tutte le professioni sociali hanno fine identico, utenti simili e teorie intercambiabili; a volte si sovrappongono, tuttavia senza mai perdere identità.
Né hanno senso distinzioni legate a teorie di base, perché esistono medici ad orientamento deterministico od olistico, alternativi o psicosomatici; esistono psicologi behavioristi ed umanisti, psicoanalisti o cognitivisti; ci sono assistenti sociali che si ispirano ai concetti di comunità e di rete, ed altri che sono più orientati in senso psicoanalitico o in senso giuridico. Infine non possiamo nemmeno fare una suddivisione in base al tipo di utente, perché se pure esistono vocazioni specializzate, è vero che ogni professione sociale può rispondere a bisogni di ogni tipo di utente. Per esempio medici, psicologi e assistenti sociali si rivolgono prevalentemente a utenti in disagio, ma possono operare anche in senso preventivo per il benessere di persone in stato di agio. L'animatore opera prevalentemente con utenti "normali", ma il suo intervento può essere utile anche nei casi di disagio (anziani, handicappati, devianti).
Ciò che distingue l'animatore da altre professioni sociali è la competenza nell'uso professionale (e dunque intenzionale, programmato e verificabile) delle tecniche ludiche e culturali (gioco e linguaggi espressivi). Solo l'animatore oggi dispone di questo specifico, e questo specifico è ciò che ad esso il mercato richiede.

8.4.3- L'Animazione non è educazione

Da qualche tempo, anche per motivi di bottega accademica, sta girando l'idea che l'Animazione sia un'ancella dell'educazione e dunque debba ricadere sotto il dominio della pedagogia. Ciò è falso e sbagliato. L'Animazione può far parte di un processo educativo, di un processo artistico o di un programma terapeutico. Le discipline cui l'Animazione come prassi si riferisce sono la psicologia sociale e di comunità, il linguaggio artistico, l'antropologia culturale, la sociologia, ed anche la pedagogia.
È arbitrario dire che l'Animazione è un aspetto dell'educazione o della pedagogia allo stesso modo che dire che essa è un aspetto dell'arte, dello spettacolo, dello sport o della psicologia sociale. L'azione animativa comprende una piccola parte della competenza educativa a fianco di altre parti afferenti a diverse prassi e teorie.
L'Animazione agisce nella direzione di sviluppare il potenziale degli esseri umani, dei gruppi o delle comunità, e ciò potrebbe assimilarla all'educazione. Tuttavia questa, oltre allo sviluppo del potenziale, per il quale obiettivo può usare dell'Animazione, agisce anche nella direzione dell'integrazione culturale e sociale, che non è mai nell'orizzonte dell'Animazione. D'altro canto quest'ultima pone al suo centro la sensibilizzazione, la ricreazione e l'aggregazione, che per l'educazione sono azioni strumentali e marginali. L'Animazione opera con tecniche ludiche ed espressive che provengono dal teatro, dal cinema, dalla pittura, dalla letteratura, dalla tradizione; e con tecniche di aggregazione che provengono dalla psicologia sociale. Quindi l'educazione si connota per un di più che ha rispetto all'Animazione, e questa si qualifica per un di più che ha rispetto all'educazione: il che ne fa due pratiche diverse, anche se a volte limitrofe.
Questo discorso è confermato dall'analisi comparativa dei curricoli formativi più seri esistenti oggi in Italia per le due figure. La formazione di un educatore e di un animatore hanno un 10% di parti in comune e un 90% di parti diverse. Tentare di unificare o sovrapporre i due iter formativi significa non formare né educatori né animatori.
La Regione Veneto (unica) ha scelto questa strada, ma ciò si spiega da una parte col fatto che essa ha pensato ad animatori che operano a fianco di animatori nelle UUSSLL, cioè in un territorio comune di utenza a disagio (quindi animatori molto parziali) e dall'altra col fatto che la Regione Veneto (come ente) non ha mai sviluppato una cultura dell'Animazione.
Le difficoltà nella formazione e nel collocamento al lavoro dei cosiddetti educatori-animatori del Veneto sono una prova dell'assurdità del modello.

8.4.4- Il mercato occupazionale

Oggi si tende a pensare agli animatori in relazione al settore socio-assistenziale, perché questo settore è quello che si muove di più ed ha bisogni più impellenti. La Regione Lombardia, per esempio, ha varato un Piano Socio-Assistenziale triennale, nel quale si prevedono 500 posti per animatori a fianco (e non a caso) di 3.000 educatori. La stessa Regione Veneto ha affrontato il problema degli animatori a partire dal comparto socio-sanitario. Tuttavia questo va considerato un fatto accessorio ed episodico. Il mercato primario dell'Animazione non è nel settore socio-assistenziale, bensì nei settori turistico e culturale. Il guaio è che purtroppo negli enti locali gli Assessorati alla Cultura ed al Turismo sono in genere i più arretrati e conservatori, forse a causa dei minori fondi di cui dispongono. Tuttavia va notato che esiste una Legge Quadro nazionale sul turismo nella quale si fa esplicita menzione della figura dell'animatore, demandandone la regolamentazione alle Regioni (la maggioranza delle quali in otto anni non ha provveduto). Tutte le iniziative legate ai Progetti Giovani che in Italia stanno moltiplicandosi hanno a che fare con il comparto della cultura (tempo libero, musei, sport, musica, teatro, informazione). Allo stesso comparto fanno capo le azioni dirette agli anziani autosufficienti, al gioco dei bambini, all'aggregazione del decentramento urbano, alle iniziative ambientali.
Una seria regolamentazione della professione e della formazione dell'animatore non può dunque riferirsi al solo comparto socio-assistenziale, che è una parte minoritaria del mercato occupazionale e che vedrà sempre gli animatori in posizione marginale o accessoria. Essa deve riferirsi anche ai comparti turistico e culturale, che vedono gli animatori come figure centrali ed autonome e che costituiscono la fetta maggiore di occupazione attuale e potenziale.
I riferimenti normativi e formativi per l'Animazione non sono tanto le comunità terapeutiche o le case di riposo, quanto le Pro Loco e le Comunità Montane, i comprensori turistici e le riserve ambientali, i beni artistici ed archeologici, le biblioteche ed i musei, i centri di aggregazione ed i laboratori di espressività per i giovani o delle circoscrizioni, le ludoteche e i campi gioco, la cultura popolare e lo sport non competitivo.

8.5- Gli animatori nei servizi: dove e quando?

Esiste in molti servizi pubblici una grande confusione su se e come debba essere impiegato l'animatore professionale, in alternativa ad altre figure come il volontario, l'educatore, il terapeuta, l'istruttore, ecc.

Per affrontare questo tema occorre premettere una definizione dei confini e dello specifico della professione dell'animatore. Questa professione, come tale, opera secondo i metodi comuni a tutte le figure del settore immateriale: progettazione, organizzazione, verifica e valutazione, lavoro d'équipe interprofessionale e connessioni inter-istituzionali. Essendo una figura che opera nel settore immateriale, le sue finalità sono anch'esse comuni a tutte le professioni limitrofe: che hanno lo stesso fine di facilitare un aumento di benessere e/o di competenze. Lo specifico che distingue le professioni fra loro è quello tecnico, e per l'animatore sono i mezzi ricreativi e culturali. L'animatore serve dunque in quei servizi dove occorre una competenza professionale centrata sulla ricreazione e la promozione culturale. Dove sia richiesta una competenza centrata sull'assistenza, sulla terapia, sulla custodia, sull'apprendimento, sull'educazione, sulla riabilitazione o sul reinserimento l'animatore non serve. Così come è superfluo in quei servizi dove la tecnica centrale è la relazione, psicologica o corporea, l'istruzione o l'addestramento, il comando o il consiglio. Le tecniche specifiche dell'Animazione sono infatti il divertimento e le attività di produzione culturale.
Vediamo nel quadro sinottico diversi servizi, con le relative focalizzazioni principali ed i professionisti essenziali.
Come si vede dal sinottico, i servizi dove è centrale l'animatore sono quelli dove esiste una presunzione di agio, mentre l'educatore è centrale dove esiste una prevalenza di disagio dichiarato.

SERVIZIO	FOCALIZZAZIONE	OPERATORE ESSENZIALE
ludoteca	divertimento	animatore
centro aggreg.minori	divertimento	animatore
centro giovani	divertimento	animatore
soggiorno vacanza	divertimento	animatore
	funzioni quotidiane	educatore
comunità alloggio	crescita	educatore
comunità terapeutica	rieducazione	educatore
centro per handicap	rieducazione	educatore
centro anziani	divertimento	animatore
casa di riposo	divertimento	animatore
	funzioni quotidiane	educatore
servizi psichiatrici	rieducazione/reinserimento	educatore
assist. domic. minori	educazione	educatore
centro accoglienza	inserimento	educatore
prevenzione primaria	sensibilizzazione	animatore
prevenzione secondaria	rieducazione	educatore
centro sociale	promozione culturale	animatore
biblioteca	promozione culturale	animatore
parco	promoz. culturale/divertim.	animatore
museo	promozione culturale	animatore

L'animatore è la figura principale laddove i servizi sono focalizzati sul divertimento, l'espressività, l'aggregazione, e dove si presume che il ruolo educativo sia svolto dalle agenzie della normalità (famiglia, scuola, chiesa, ecc.). L'educatore è invece cruciale laddove gli utenti necessitano di attenzioni personalizzate di educazione, rieducazione, reinserimento oppure dove sono assenti le figure educative familiari.
Definire la centralità di un operatore in un servizio non significa che sia preclusa l'ipotesi di affiancamenti in quei servizi dove esistono necessità miste. Per esempio, in un soggiorno di vacanza è possibile ipotizzare che le funzioni della quotidianità (igieniche, alimentari, etiche, ecc.) siano carenti nei minori lontani dalla famiglia, e dunque l'educatore può affiancarsi all'animatore. Così come in una comunità residenziale il tempo libero può assumere valenze strategiche e dunque essere affidato ad un animatore, invece che agli educatori o a semplici volontari. Tuttavia la centralità determina il fabbisogno numerico e la focalizzazione primaria del servizio, e determina il peso decisionale delle diverse figure.

8.6- Lavoro d'équipe e burning-out syndrome

L'Animazione è un lavoro che si svolge con utenti aggregati fra loro, in piccoli gruppi di non oltre 15 membri. Non perché non è possibile fare un'Animazione individuale né perché l'animatore non è interessato ai singoli soggetti. Il fatto è che il piccolo gruppo come contenitore e come co-attore ha una funzione fortemente moltiplicativa degli effetti dell'Animazione.[67]
Nel gruppo, ogni membro funziona come animatore aggiunto per ciascun altro membro. Inoltre, il gruppo assume il ruolo di attenuatore delle ansie da cambiamento e diventa il depositario dei nuovi valori cui i soggetti pervengono grazie all'Animazione.
Ora possiamo domandarci se sia possibile per un animatore singolo operare a lungo ed efficacemente con un oggetto plurale quale è il gruppo. La risposta è sicuramente no. Un oggetto plurale come un piccolo gruppo può essere efficacemente aiutato solo da un operatore plurale. Col termine di operatore plurale non intendiamo la compresenza di più animatori o operatori, bensì l’appartenenza stabile dell'animatore ad un gruppo di colleghi, che funga da riferimento, stimolatore e contenitore. L'animatore solitario, oltre ad essere di scarsa credibilità, ha un destino segnato. Se opera sul territorio, oscillerà sempre fra una posizione di narcisismo autoritario ed una di subalternità fusionale verso gli

---

[67] Sul tema del gruppo la letteratura è amplissima, ma qui ci limitiamo a citare un testo del caposcuola italiano degli studi sul gruppo: Spaltro E. "PLURALITÀ", Patron, Bologna, 1985.

utenti. Se opera dentro un'organizzazione, finirà ben presto nelle braccia delle dinamiche istituzionali, con effetti di routinizzazione e burocratizzazione. In entrambi i casi la sindrome del burn-out è sempre in agguato, senza reti di protezione.
L'animatore, come ogni altro professionista del sociale e come ogni altro essere umano, ha dei bisogni ineludibili, tanto più forti quanto più la sua condizione lavorativa è complessa. Solidarietà e sostegno da una parte, ma anche stimolazione e controllo dall'altra; soddisfazione e gratificazioni, ma anche aggiornamento e verifica continui. Dove trova le risposte a questi bisogni, un animatore solitario? Se le cerca nel gruppo si aprono le due ipotesi grottesche di utenti che devono preoccuparsi di sostenere l'animatore (diventandone fans) e di un animatore che fa di tutto per mantenere l'amore del gruppo (incrementandone la dipendenza). Se le cerca nell'istituzione, paga il prezzo del conformismo e della subalternità. Simili situazioni provocano vere e proprie patologie del comportamento professionale.
Animatori che fanno il piccolo divo di quartiere; o che diventano portavoce e sindacalisti degli utenti; oppure che si muovono come impiegati o magazzinieri. Da una parte si manifestano comportamenti da guru, dall'altra si presenta un'evidente forma di "spegnimento". Un animatore che fa parte di una cooperativa, di un'associazione, di un'équipe (mono o pluri-professionale) può cercare e trovare in queste realtà le risposte ai suoi bisogni di gratificazione e contenimento. Il gruppo di appartenenza può diventare il luogo dello scaricamento delle tensioni, del confronto sui problemi incontrati con gli utenti, delle giuste gratificazioni per i successi, degli aiuti concreti, dei controlli sul lavoro in atto, delle stimolazioni continue a migliorare.
Le situazioni di solitudine sopra descritte non hanno solo effetti negativi sulle performances dell'animatore. Costituiscono anche un elemento di rischio nell'insorgenza della sindrome del burn-out[68]. Tale sindrome è una vera e propria malattia professionale, scoperta da quasi venti anni, che colpisce coloro che operano nelle professioni "dell'aiuto", che in Italia chiamiamo sociali. La sindrome si manifesta in tre successive fasi che possiamo sintetizzare come disillusione, distacco, aggressività.
L'operatore colpito passa dalla depressione, alla estraneità, alla distruttività verso sé stesso o verso gli utenti. Oltre ai comportamenti dannosi, che peraltro diventano presto contagiosi per gli utenti e per l'ambiente di lavoro, si evidenziano nei portatori

[68] Il primo contributo uscito in Italia su questo tema è quello di Contessa G. "L'OPERATORE SOCIALE IN CORTOCIRCUITO. LA BURNING–OUT SYNDROME IN ITALIA" su Animazione Sociale, n°42-43, 1982. Ad esso ne sono seguiti molti fra cui: Cherniss C. "LA SINDROME DEL BURN–OUT", Centro Scientifico Torinese, Torino, 1983; AA. VV. "L'OPERATORE CORTOCIRCUITATO", Clup, Milano, 1987; Santinello M. "LA SINDROME DEL BURN–OUT", Erip, Pordenone, 1990; fino alla recente rassegna di AA. VV. su Il Vaso di Pandora, suppl. Vol. III, n°3, 1995.

anche disturbi psicosomatici di discreta entità. La sindrome può essere sia prevenuta che curata con diversi accorgimenti, il principale dei quali è la presenza di un gruppo funzionale di appartenenza per l'operatore. Occorre sottolineare l'aggettivo funzionale perché non tutti i gruppi di lavoro svolgono un ruolo benefico. Un'équipe malfunzionante è elemento di aggravamento del rischio di burn-out.
Queste considerazioni offrono numerose indicazioni sia per gli animatori professionali sia per i committenti di animatori. Nessun animatore dovrebbe lavorare in un luogo dove non esista un'équipe di animatori o di professionisti diversi. Laddove ciò fosse reso necessario dalla struttura del servizio, l'animatore dovrebbe comunque appartenere ad un gruppo di riferimento che gli consenta una frequentazione costante e nutritiva, centrata sui problemi del lavoro quotidiano: gruppo esterno di supervisione, coordinamento o associazione di animatori, centro studi, ecc.
Parimenti le organizzazioni committenti dovrebbero attivare équipes interne, facilitare l'accesso dell'animatore ad aggregazioni esterne, oppure affidarsi a gruppi in convenzione piuttosto che assumere un "animatore solitario".

CAPITOLO 9

LE POLITICHE DELLA FORMAZIONE DEGLI ANIMATORI

9.1- La Formazione dei Formatori degli animatori[69]

Allo stato attuale il problema della formazione dei formatori degli animatori in Italia è praticamente sconosciuto, alla stessa stregua del problema della formazione dei formatori di ogni altra figura professionale sociale.
L'unico settore nel quale la formazione dei formatori è tema studiato e approfondito è quello dell'impresa. Può sembrare paradossale, se si considerano le critiche circa la "disumanità" dell'impresa, ma essa è finora l'unica realtà in Italia a preoccuparsi della formazione delle risorse umane e quindi della formazione dei formatori. L'università italiana e gli enti locali sono lontanissimi dal prendere in considerazione il problema.
Nel settore pubblico e sociale domina il principio secondo il quale la conoscenza di una materia è titolo sufficiente per insegnarla. Malgrado possa sembrare un principio di competenza, in realtà si tratta di un principio di incompetenza. Sia la carriera del comando che quella di insegnamento sono dominate in Italia dal "principio di incompetenza". In genere un operatore con una certa esperienza di un lavoro viene promosso "capo" dei suoi colleghi o diventa loro formatore. In entrambi i casi si trova in una posizione per la quale è totalmente impreparato e che richiede capacità assai diverse da quelle richieste nella posizione precedente. Se a questo punto non offre buone prestazioni, resta dov'è, cioè nel posto nel quale è meno competente. Se offre buone prestazioni viene promosso al livello superiore della gerarchia, oppure diventa formatore di formatori, oppure ancora diventa consulente o "esperto" del settore. Il ciclo continua per successivi passaggi.
Nel caso dell'Animazione la questione è ancora più triste. In mancanza di una legislazione nazionale o regionale, di scuole formali riconosciute, di commissioni o sistemi di valutazione non necessariamente diventano capi, formatori o formatori di formatori coloro che hanno dato buona prova di professionalità al livello precedente. La collocazione in un qualsiasi livello della catena dipende dai giochi di partito, dal caso, dalle cordate più o meno

---

[69] Pubblicato su Animazione Sociale, n°44-45, marzo – giugno 1982 e n°46, luglio – agosto 1982.

mafiose. Per insegnare in una università, non viene in nessun caso accertata la professionalità didattica ed educativa del candidato. Le università sfornano persone con una laurea, che risulta più che sufficiente a regioni, scuole, comuni per incaricare qualcuno a formare animatori. Questo è il formale "dall'alto". Ci sono anche casi di investitura "dal basso". Molti animatori lavorano sul territorio per due o tre anni, si fanno conoscere, collaborano con assessori, partiti, associazioni parapolitiche, in modo che, quando si avvia un corso per animatori essi ne diventano i formatori o i formatori dei formatori, se l'iniziativa è abbastanza grossa.
Termini come "job description" o "training" o "evaluation" non vengono presi in considerazione neppure nella traduzione in italiano. Insomma, siamo in piena "formazione selvaggia". Né la situazione è tale da far sperare in una prossima conversione del sistema. In primo luogo ci sono problemi culturali. In un paese dove l'università è modellata sull'equazione sapere = saper insegnare, è naturale che a questo principio si ispirino la scuola dell'obbligo, la scuola superiore e la scuola professionale; ed è ancora più inevitabile che se ne ispirino le centinaia di iniziative "volanti" che costellano il mondo dell'Animazione.
Poi ci sono problemi di interesse politico-partitico. Se gli enti promotori della formazione degli animatori dovessero affidarsi solo a operatori professionalizzati, come potrebbero alimentare le clientele o manipolarle a piacimento? Il giovane animatore d'assalto cooptato o il laureato disoccupato promosso formatore, sono ricattabili senza difficoltà, non pongono troppi problemi di serietà metodologica, in certi casi sono anche un investimento elettorale. Infine ci sono anche gli interessi degli operatori. Chiedere troppa "pulizia" nel settore della formazione può significare scoprire che ci sono persone che fanno formazione senza un diploma di scuola media superiore; senza alcun training specifico; magari con una laurea in architettura; senza aver fatto nemmeno un'osservazione del lavoro d'Animazione; in certi casi senza sapere cosa andranno a fare gli animatori che vengono formati. Ecco come funziona il circolo vizioso dell'incompetenza nella formazione degli animatori. Qualche ingenuo potrebbe far finta di domandare se sappiamo come si potrebbe fare, volendo. Certo che lo sappiamo. Ogni tipo di formazione professionale deve partire da una precisa analisi di mercato che evidenzi le direzioni presenti e i trends di sviluppo dell'offerta di lavoro. Occorre chiedersi quale tipo di operatore serve al mercato attuale, ed al mercato prossimo futuro. In genere questa "descrizione della mansione" contiene anche una visione sociale o politica della professionalità, per cui risulta diversa a seconda dell'ente che promuove la formazione.
Pure puntando alla formazione dello stesso animatore, l'analisi del ruolo professionale cambierà se l'iniziativa parte dall'ente che utilizza l'animatore addestrato (vedi caso scuola del club

Mediterranée o del CMSR), da un ente ideologicamente orientato (casi ACLI, ARCI, CSI, ecc.) oppure da un ente locale pubblico. In questi tre casi avremo un nocciolo comune della professionalità, inserito in diversi quadri concettuali perché diversi sono i promotori. Diversa è anche la dosatura dei rapporti fra le parti interne del ruolo di animatore, in relazione alla diversità del territorio d'impiego: l'animatore culturale che opera in biblioteca possiede strumenti in parte diversi da quelli dell'operatore di Animazione teatrale. L'analisi del ruolo e la descrizione della mansione contengono dunque un nucleo professionale centrale, con aspetti diversi e quadri di contorno diversi.
I formatori di animatori devono anzitutto essere capaci di operare quest'analisi con precisione; poi devono esser capaci di progettare, organizzare e realizzare un piano formativo coerente con l'analisi effettuata. Queste capacità attengono al ruolo proprio del formatore, che deve essere qualificato nell'educazione e nell'addestramento di adulti. In termini di processi di insegnamento ed apprendimento, i formatori di ogni tipo di operatore devono possedere conoscenze e capacità psicologiche e pedagogiche, tecniche di lavoro attivo e di gruppo, capacità di comunicazione, programmazione ed organizzazione. Molte di queste capacità si richiedono anche agli animatori, ma in quantità diverse, spesso per utenti non adulti ed inserite in setting diversi. Un conto infatti è fare del lavoro attivo in un parco con bambini, ed un conto è fare del lavoro attivo in un'aula con adulti.
Ma i formatori di animatori non si occupano solo dei processi di apprendimento. Ogni professione contiene, in dosi diverse, competenze personali, teoriche e strumentali. I formatori devono essere dunque preparati nelle tecniche di formazione psicologica (comunicazione, lavoro di gruppo, contrattazione, ecc.), nelle tecniche d'Animazione (corporee, grafiche, manuali, teatrali, culturali, ecc.), nelle discipline sociali (psicologia, sociologia, antropologia, diritto, ecc.). In genere nei tre casi citati i formatori assumono anche nomi diversi: trainer, addestratore, docente. Naturalmente nessun formatore sarà in grado di occupare tutti i ruoli necessari al processo formativo di una professionalità. Tuttavia è indispensabile che, pur nel proprio specifico, ogni formatore coinvolto abbia una solida formazione nei processi di apprendimento, ed una preparazione specifica centrata sulla figura da formare. Così il docente di sociologia eviterà di parlare di storia o istituzioni della sociologia, ma farà una sociologia utile alla professione dell'animatore. L'addestratore di tecniche grafiche non riprodurrà il corsetto di disegno artistico frequentato a Brera, ma farà una grafica utile all'Animazione. Il trainer di gruppo distinguerà la formazione per gli psicoterapeuti da quella per gli animatori. Dove possono acquisire i formatori queste competenze? Non esistono luoghi deputati e pubblici orientati a questo; tanto meno l'università. Esistono occasioni di training per la professione.

Ogni iniziativa formativa per animatori dovrebbe prevedere iter di formazione, per lo più presso associazioni private, che dovrebbero ricevere maggior attenzione da parte degli enti pubblici. Ma soprattutto occorre fare uso della supervisione, del lavoro d'équipe e della preparazione ad hoc. Ogni iniziativa formativa per animatori dovrebbe prevedere, nel budget, una somma destinata a questi meccanismi. Nella scuola dell'obbligo si prevedono le venti ore settimanali; nei corsi e corsetti per animatori è cosa rara disporre di un paio d'ore per l'équipe nell'arco di tutto un corso.
Chi formerà i formatori? Occorre distinguere la capacità di gestire il processo di apprendimento dalle capacità teoriche, tecniche, psicologiche specifiche. La formazione dei formatori, per quanto concerne il nucleo centrale del ruolo formatore, richiede una preparazione psicopedagogia e psicosociologica di base, suddivisibile nei tre aspetti già indicati per gli animatori (teorico, strumentale, psicologico). In generale possiamo dire che si tratta delle stesse capacità indicate per i formatori, diverse per intensità e focalizzazione. Mentre i formatori devono preoccuparsi di far apprendere qualcosa agli animatori, i formatori dei formatori devono preoccuparsi di far apprendere a far apprendere. Molti sostengono che esiste una omologia fra i rapporti utente-animatore, animatore-formatore, formatore-formatore di formatori. In senso lato ciò è vero, ma non possiamo dimenticare le vistose differenze di preparazione, motivazione, contratto, setting che ci sono in questi rapporti. Il linguaggio e le tecniche usate hanno diversi gradi di complessità; la centratura dei discorsi si sposta, con sottolineature diverse per ciascun rapporto; i casi esaminati differiscono.
La formazione dei formatori, per quanto riguarda le capacità specifiche, varia molto da caso a caso: in genere avviene in istituzioni specializzate o avviene sul campo (o meglio, prima di entrare nel campo). Qui la formazione dovrebbe coincidere con la preparazione dell'intervento formativo, che deve essere "tailor made". A livello dei formatori di formatori assumono una grande importanza la progettazione ad hoc, in base al tipo di animatore su cui dovranno svolgere la loro azione formativa. Un criterio basilare di questa formazione è quello dell'interdisciplinarietà. Per cui l'équipe incaricata di formare i formatori deve comprendere esponenti di discipline diverse e di diversi approcci alle stesse discipline. Tale varietà non deve tuttavia arrivare alle solite arlecchinate della lottizzazione tipica degli enti pubblici italiani. I vari contributi devono poter armonizzarsi in un progetto unitario e devono basarsi su una capacità comune a tutti i membri dell'équipe nella gestione di programmi formativi. Insomma i formatori dei formatori degli animatori devono anzitutto essere formatori, con una professionalità centrata su metodologie e tecniche formative. Se infatti i formatori degli animatori sono spesso formatori part-time, i formatori di formatori sono dei veri professionisti di secondo

livello che non possono sottrarsi alla responsabilità di una ricerca specifica.
Ad essi compete anche il lavoro di evaluation, cioè di verifica e valutazione sistematica dei risultati del processo formativo. Questo compito può essere richiesto solo a formatori professionali, cioè a chi fa della formazione (a maggior ragione una formazione di formatori) una vera professione. Per concludere possiamo affermare che:

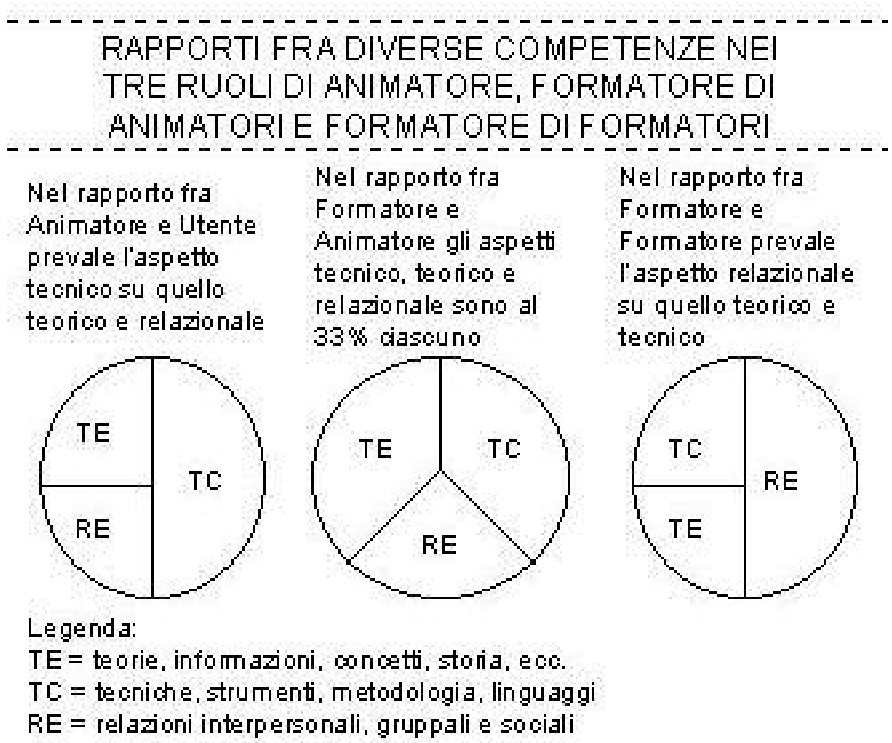
- gli animatori sono preparati principalmente nell'Animazione
- i formatori di animatori sono preparati nell'Animazione e nei metodi e nelle tecniche formative
- i formatori di formatori sono preparati essenzialmente in teorie, metodi e tecniche di processi formativi.

Chi può formare i formatori dei formatori dei formatori? In Italia siamo all'anno zero: non esistono riferimenti o tradizioni. Se si vuole impostare una politica seria occorre fare un censimento delle poche risorse esistenti, formate all'estero o attraverso ricerche ed esperienze originali documentate. Impegnare questi professionisti della formazione in un progetto che avvii a cascata processi di formazione di media e lunga durata, a livello regionale. Ed infine verificare (tramite sistemi di evaluation) i risultati via via ottenuti.

Diversità di centratura nei diversi ruoli di animatore, formatore e formatore di formatori				
	MOTIVAZIONE	CONTRATTO	SETTING	GRADUATORIA DEL FOCUS
Animatori verso utenti	Lavoro diretto e pratico sul campo. Forte ideologizzazione.	Implicito, confuso e spesso mistificato	Misto, improprio, variabile	1- tecniche d'Animaz. 2- rapporti sociali 3- teorie sociali
Formatori verso animatori	Pedagogia degli adulti Status teorizzazione	Più vincolato che volontario, esplicito e chiaro	Breve e media durata	1- teorie sociali 2- tecniche d'Animaz. 3- rapporti sociali ed interpersonali
Formatori verso formatori	Metodologia, status e ricerca scientifica	Più volontario che vincolato, esplicito e chiaro	Media e lunga durata	1- rapporti interpersonali 2- tecniche formative 3- teorie dell'apprendimento

RAPPORTI TRA DIVERSE COMPETENZE
NEI TRE RUOLI DI ANIMATORE, FORMATORE
DI ANIMATORI E FORMATORE DI FORMATORI

Nel rapporto fra Animatore e Utente prevale l'aspetto tecnico su quello teorico e relazionale	Nel rapporto fra Formatore e Animatore gli aspetti tecnico, teorico e relazionale sono al 33% ciascuno	Nel rapporto fra Formatore e Formatore prevale l'aspetto relazionale su quello teorico e tecnico



9.2- Riflessioni del 1° e 2° Forum Nazionale della formazione degli animatori[70]

Per giungere ad un quadro maturo dell'Animazione, una tappa improcrastinabile è quella del riordino della formazione professionale. Oggi il panorama è per certi versi lacunoso e per altri selvaggio. Le lacune si registrano in molte Regioni, nelle quali non esiste alcuna iniziativa di formazione degli animatori. L'aspetto selvaggio riguarda le Regioni nelle quali si registra la compresenza di iniziative pubbliche e private, professionali e per volontari, specialistiche e di base, di ampiezza dalle 24 ore in tre giorni alle 1000 ore in due anni.

[70] Pubblicato su Animazione Sociale, n° 74-75, marzo.

Questa confusione è anche aggravata dall'abitudine di molte "agenzie" di formare al proprio interno gli animatori, col risultato di creare animatori mono-orientati sia metodologicamente sia ideologicamente.
Questo non sarebbe discutibile se tali animatori avessero una formazione professionale di base minima oppure se si limitassero ad operare all'interno delle agenzie stesse. Inoltre, esistono diversi tipi di animatori, e dunque diversi tipi di iter formativi possono essere consentiti. Ciò che deve essere richiesto alle agenzie formative è la dichiarazione trasparente ed argomentata relativa a quale animatore intendono preparare. Possiamo segnalare la centralità dell'animatore (polivalente) socio-culturale, che potrebbe essere impiegato in un gran numero di servizi e progetti. Ma possiamo anche ipotizzare la legittimità di una figura di formatore "verticale", cioè impiegabile in settori specifici come il turismo, l'ecologico-ambientale, il socio-assistenziale, il formativo–informativo. Infine, possiamo evidenziare la necessità di animatori operanti in servizi molto circoscritti: come le colonie per minori, i soggiorni per anziani, i progetti di prevenzione del disagio. In un'ipotesi astratta e futura di formazione istituzionale, potremmo immaginare un biennio di formazione di base per la costituzione di un animatore socio-culturale, seguito da semestri di specializzazione in settori verticali o in servizi circoscritti. In via transitoria è accettabile che, mentre si procede alla formazione di animatori socio-culturali con un biennio, persistano corsi più brevi per animatori di settore o di servizi circoscritti, purché l'agenzia formativa chiarisca bene il suo progetto e gli sbocchi previsti.

9.2.1- Durata dell'iter formativo

Il problema della durata è cruciale per ridurre le disparità oggi assai vistose. Assistiamo alla promessa di agenzie formative che impegnano i giovani nella frequenza ad un iter che va dalle 30 alle 1000 ore, per lo stesso tipo di attestato. Occorre stabilire invece gli standards orari minimi (il che non esclude l'ipotesi che certe agenzie propongano tempi più lunghi) a partire dalla differenziazione fra figure di animatori sopra descritte:

- formazione di animatori professionali polivalenti (almeno 500 ore distribuite in un biennio, delle quali almeno il 30% spese in tirocini presso servizi)
- formazione di animatori professionali di settore (almeno 300 ore, delle quali il 30% spese in tirocini)
- formazione professionale di operatori monovalenti (almeno 200 ore).

9.2.2- Staff direttivo e docente

Per configurare una formazione professionale seria occorre poter contare su un corpo direttivo e docente professionale, il che significa competente e stabile. Dovendo pensare ad una istituzionalizzazione della formazione degli animatori, occorre ipotizzare il coinvolgimento di risorse professionali della formazione, affermando che, essendo la formazione una professione autonoma anch'essa, non basta l'esperienza sul campo né tanto meno qualche conoscenza di psicologia e sociologia a fare un formatore di animatori.
Direttore responsabile dell'iniziativa formativa e docenti stabili costituiscono uno staff responsabile, la cui qualità deve in qualche modo essere controllata e tutelata. Questo significa che ogni riconoscimento pubblico dell'iniziativa formativa dovrebbe essere condizionato dalla presenza di uno staff che possa dimostrare la sua competenza nel ruolo formativo.

9.2.3- Attestato finale

Ogni iter formativo deve consegnare un attestato finale, utile per l'eventuale inserimento degli animatori negli elenchi regionali, per i concorsi, per la carriera dell'animatore in genere. Questi attestati oggi vengono rilasciati da una parte senza alcun controllo sociale e dall'altra hanno valori equivalenti.
Tale confusione produce danni ed equivoci che abbassano la qualità complessiva dell'Animazione e dei servizi. Succede infatti che nei concorsi, nelle selezioni e nei contratti di prestazione professionale un attestato ottenuto dopo un biennio di una scuola molto severa sia equiparato ad uno ottenuto in una settimana in un campo-scuola molto rilassato.

9.3- Il III° Forum Nazionale delle Scuole di Formazione Animatori[71]

Il terzo appuntamento nazionale delle scuole di formazione per animatori ha visto l'adesione dei seguenti enti o gruppi: ECAP-CGL (Ragusa), Circoscrizione 2 (Torino), Coop. Incontro (Genova), UPT (Trento), Comune di Cossato (Vercelli), Coop. Vedogiovane (Novara), APIS (Forlì), CESSPE (Acireale), Sacra Famiglia (Cesano Boscone), Assessorato Istruzione Professionale Regione Lombardia (Milano), SNA (Milano, Brescia, Forlì).

---

[71] Pubblicato su LOISIR, anno 1, n°1, gennaio – giugno, 1990.

L'incontro ha registrato un grande impegno di tutti i presenti, dalle 10 alle 17 circa, per un confronto sui temi preannunciati:

1. Le strategie locali e nazionali per il riconoscimento e la tutela della qualifica
2. Gli standards minimi della qualità e della formazione
3. Il reclutamento, la selezione e la supervisione dei docenti

Sul primo punto si registra una situazione assai articolata e confusa. Mentre a livello nazionale non sembrano esserci ancora azioni concrete per il riconoscimento della qualifica e degli iter formativi degli animatori, molte sono le realtà locali che si stanno muovendo anche in vista della scadenza del 1993.
L'unificazione europea rischia infatti di vedere altre nazioni, come la Francia, privilegiate nei futuri concorsi pubblici per animatori, perché da tempo hanno riconosciuto la figura dell'animatore ed hanno regolamentato i corsi formativi. La Provincia di Catania ha da quest'anno riconosciuto e finanziato un corso biennale per animatori socio-culturali. La Regione Toscana e la Provincia autonoma di Trento hanno riconosciuto e finanziato un corso annuale per animatori turistici. La Regione Lombardia promuove da oltre 5 anni un corso biennale sperimentale per animatori socio-culturali, lasciato in gestione ad un Ente di emanazione salesiana; poi riconosce diversi altri corsi per animatori promossi dal Comune di Milano e dalla Federazione Oratori Milanesi: tuttavia manca alla Regione, per ora, una strategia complessiva per la formazione e il riconoscimento del titolo, anche se sussistono fondate speranze che il nuovo assessore regionale[72] affronterà in tempi brevi la materia. Pare infatti che esistano gli spazi, normativi e politici, perché le regioni arrivino a dispositivi autonomi di riconoscimento e tutela della qualifica e della formazione degli animatori.
Circa la questione degli standards minimi di qualità della formazione, i presenti hanno denunciato l'attuale situazione di varietà e qualità dei curricoli. La presenza di proposte formative per animatori della durata da 30 a 1500 ore indica la confusione del settore e indebolisce i tentativi di uno sviluppo professionale autonomo: finché infatti sarà possibile essere assunti come animatori senza alcuna formazione e con sole 30 ore di preparazione, solo pochi accetteranno di qualificarsi veramente in corsi professionali impegnativi. Gli orientamenti dei presenti sono apparsi favorevoli ad approfondire una proposta della SNA di distinguere tre livelli di formazione, di diversa durata e con diverse finalità di qualificazione:

[72] L'Assessore Regionale dell'epoca era N. Rossi del PSI: gli sono succeduti Assessori di ogni tipo e colore, ma la situazione è del tutto identica; anzi, è un po' peggiorata grazie ad una delibera demenziale sul profilo dell'animatore, fatta dall'Assessore leghista T. Logora due giorni prima della fine della legislatura (che classe!). Oggi la Regione Lombardia vede alla Formazione Professionale e al Lavoro un Assessore di AN che ha promesso di interessarsi alla questione degli animatori.

- la formazione di base, per l'animatore polivalente, dovrebbe essere una estensione di 1000/1200 ore distrbuite in un biennio, con almeno il 30% impegnato nel tirocinio (es. animatore di quartiere);
- la formazione di settore, per l'animatore che entra in un comparto limitato dell'utenza (o che potrebbe essere considerata una specializzazione successiva alla formazione di base), dovrebbe avere una durata minima di almeno 300/400 ore per la durata di un anno, con un 30% di tirocinio sul campo (es. animatore turistico);
- infine, la formazione monovalente per gli animatori stagionali o che vengono impiegati in un servizio–progetto circoscritto dovrebbe avere una durata minima di 200 ore, con un 30% di tirocinio (es. animatore nei soggiorni di vacanza per minori o di istituto per anziani).

Tutti i presenti hanno concordato che questi standards quantitativi vanno considerati come il livello minimo, tenuto basso per stimolare le situazioni meno evolute a migliorarsi: durate più estese sono del tutto apprezzabili.
Dovendo segnalare le capacità essenziali ed i contenuti minimi, i partecipanti al FORUM hanno concordato sui seguenti principi generali, da approfondire in futuro:

a- la prevalenza delle esperienze "attive" di formazione
b- l'attenzione allo "sviluppo personale" degli animatori
c- la necessità di inserire nei curricoli come apprendimenti minimi:
- teoria e storia dell'Animazione
- ricerca–intervento e ricerca valutativa
- metodologia e tecnica della programmazione
- lavoro di gruppo e di territorio
- 2-3 tecniche ludiche o culturali

d- l'integrazione degli apprendimenti minimi con altri legati al territorio, all'impostazione culturale dell'ente formatore, alla finalità specifica dell'iter formativo.

9.4- La formazione degli animatori polivalenti

Per fare una progettazione formativa occorre partire dalla descrizione delle effettive mansioni richieste alla figura che si vuole formare. Intanto dobbiamo considerare che l'Animatore Polivalente è un ruolo che deve essere in grado di inserirsi in diversi contesti. Il grave errore spesso fatto è quello di segmentare la professione per settore o per utenza (turismo, handicap, territorio, anziani, gioco, ecc.): nessun'altra professione viene così segmentata, mentre in tutte la specializzazione per settore segue la formazione di base.

La divisione per settore o utenza è fra l'altro meno significativa di altre, per cui non si spiega il privilegio attribuitole. Per esempio gli animatori operano in tre categorie di contesti differenti fra loro: il piccolo gruppo, il territorio e l'istituzione. Oppure essi operano come pubblici dipendenti o come liberi professionisti, singoli o aggregati in associazioni e cooperative, sul libero mercato o in convenzione con l'ente pubblico. Ancora, una divisione significativa è quella fra l'Animazione diretta, che si prende cura di un gruppo di utenti, e l'Animazione indiretta, che vede come centrali le funzioni organizzative dell'animatore.
L'orizzontalità della formazione intanto consente una maggiore flessibilità occupazionale, in secondo luogo sancisce che un ruolo professionale si distingue per la specificità del metodo e delle tecniche, che sono per loro natura orizzontali, cioè valide per ogni settore e tipo di utenza. La orizzontalità indica anche che l'animatore non ha un settore di elezione, e tanto meno il settore socio-assistenziale. L'Animazione opera per la generalità dei cittadini, per la comunità, per l'agio e per il disagio: essendo il suo specifico quello ricreativo e culturale (gioco e festa, aggregazione ed espressività).
Ciò premesso, le categorie di prestazioni richieste dalla mansione dell'animatore, a prescindere dal contesto, sono quattro:

- a- saper fare "ricerca" in senso lato, cioè saper raccogliere dati (sul gruppo, sul contesto, sui singoli, ecc.) trattarli ed interpretarli;
- b- saper condurre gruppi piccoli e grandi, nelle fasi di costituzione, progettazione, decisione, organizzazione ed esecuzione di compiti;
- c- saper organizzare eventi, reti, progetti di Animazione;
- d- saper condurre attività ludiche ed espressivo–culturali.

Le prestazioni A e B sono comuni ad altre professioni sociali e culturali; la prestazione C individua la funzione dell'Animazione indiretta; la prestazione D riguarda l'Animazione diretta. Da questa sintetica descrizione della mansione si evincono le competenze che un curriculum deve porsi come obiettivi di apprendimento:

- COGNITIVE: conoscenza delle teorie dei gruppi e della comunità, delle teorie del cambiamento, dell'Animazione, della progettazione e programmazione;
- STRUMENTALI: abilità di conduzione dei piccoli e grandi gruppi, di osservazione e ricerca attiva, di gestione di interventi animativi, di conduzione di attività (cioè azioni degli utenti) ludiche ed espressive–culturali;
- PSICOLOGICHE: capacità di controllo del sé, di comunicazione, di gestire relazioni animative, di resistenza alla frustrazione, di negoziazione.

CORE KNOWLEDGE:
Apprendimenti essenziali per l'Animatore Polivalente Professionale

1. SAPER ESSERE (skills personali):
1.1. Capacità di relazione e lavoro di gruppo
1.2. Autonomia, iniziativa, responsabilità
1.3. Creatività e tensione continua all'apprendimento-ricerca

Queste capacità personali vengono stimolate soprattutto da tutor d'aula e dai seminari residenziali e, in secondo luogo, anche dal maestro.

2. SAPER FARE (abilità operative):
2.1. Osservazione, ascolto, raccolta dati, interpretazione (ricerca)
2.2. Progettazione, programmazione, organizzazione (organizzazione)
2.3. Una o due tecniche ludico-culturali (intervento)

Queste abilità vengono stimolate soprattutto dal maestro, dal tutor di ricerca, dai tecnici di laboratorio e dall'esperienza di tirocinio sul campo.

3. SAPERE (informazioni e conoscenze):
3.1. Storia, teoria e professionalità dell'animatore
3.2. Come si pensa, realizza, valuta un progetto–intervento–servizio
3.3. Metodologie, tecniche e stili dell'animatore

Queste conoscenze vengono acquisite soprattutto tramite i seminari teorici, nazionali e locali, e vengono valutate nel corso dell'esame e della discussione di tesi.

9.5- Il modello di formazione della Scuola Nazionale Animatori (SNA)[73]. Verso l'Età della Luce

L'Evo post-industriale avanza con il suo potenziale trasformativo in tutte le direzioni. Stanno mutando culture, valori, strutture, processi in migliaia di comparti che coinvolgono milioni di persone. L'età di Efesto e dei Ciclopi, lavoratori del ferro, chiusi in profondi e oscuri antri, densi di caligine e caldi di fuoco, sta terminando. E con essa muore l'età di Bacco e di Dionisio, trasgressori e

[73] Il presente contributo è apparso su Contessa G. "DALL'ETÀ DI VULCANO ALL'ETÀ DELLA LUCE", Clup, Milano, 1989.

rivoltosi, festivi e sorridenti, euforici abitatori di selve e vigneti, teatri e orge. Fuor di metafora, è al crepuscolo il mondo dell'impresa industriale, con i suoi corollari di cultura del lavoro, ideologia dello Stato, rigida separazione fra feriale e festivo (quello preponderante su questo), di equivalenza fra produzione e struttura (il restante assegnato a sovrastruttura). L'Animazione è nata "fuori e contro" la cultura dell'impresa e della separazione fra feriale e festivo; essa si è sviluppata sull'ipotesi di usare il festivo (la creatività, il gioco, il gratuito, il teatro) per cambiare la vita e quindi lo spazio feriale. Ora lo scenario è radicalmente mutato. La rivoluzione meccatronica e l'Evo post-industriale impongono di riformulare la questione. Mi piace definire il prossimo futuro col nome di "Età della luce", alla quale presiedono Aurora, Elettra, Febo, ma anche Zeus e Lucifero.
Il Terzo Millennio sarà post-industriale e fondato sull'energia; l'elettricità e le scosse fulminose; la fusione e la diffusione; la trasformazione e la distribuzione dell'immateriale; la commistione tra feriale e festivo; la circolarità (e dunque l'equivalenza) fra hardware (struttura) e software (sovrastruttura). Il termine "luce" ("fos") rimanda a due termini greci di comune matrice linguistica: "saggezza" e "fisica".
Il primato della fisica, intesa come studio della natura (cioè di "ciò che si vede luminosamente") è vistoso fin d'ora e non è difficile prevedere che questa scienza fonderà l'"Età della luce".
La saggezza ("sofia") è un sapere diverso da quello della "episteme" e del "logos", comprende un "sapere e fare ciò che è vero" (Eraclito) che non è solo processo cognitivo, ma anche affettivo ed etico. Tuttavia non dobbiamo pensare ironicamente all'Evo della luce. Lucifero è la prima stella del mattino, che porta la luce; ma è anche il nome del diavolo, la cui matrice greca ("diaballo") non significa solo "scagliar contro" ma anche "portare alla luce". La luminosità non ha dunque solo un aspetto rassicurante e solare, ma anche una valenza eversiva e ostile. Un Evo fondato sulla gestione da parte dell'uomo di ciò con cui fu generato il cosmo (la luce, appunto "dapprima era la luce...") si annuncia insieme splendido e minaccioso. L'Animazione sembra destinata a non avere più un sistema dal quale estraniarsi, al quale opporsi, bensì ad operare dentro la costellazione della post-modernità, per aiutare l'uomo a non finire come Fetente, bruciato dal sole.

9.5.1- La produzione dell'Immateriale

Il sistema post-industriale si connoterà sempre più come produttore di beni immateriali. Anche quando si tratterà di questioni puramente fisiche, il contenuto immateriale (cioè culturale) sarà preponderante su quello fisico. Un microchip dell'ultima

generazione contiene porzioni irrilevanti, sia come quantità che come costo, di elementi "fisici", mentre incorpora una valore e una quantità enorme di elementi "culturali". L'Evo industriale aveva operato, circa i processi di pensiero (e dunque di libertà), una precisa separazione fra coloro che potevano e dovevano goderne– ricchi, intellettuali, capi – e coloro che ne erano sostanzialmente esclusi – proletari, emarginati, subalterni. La divisione più vistosa era quella prodotta dal discrimine economico, ma la più profonda e importante era quella relativa alla libertà di pensiero. La quale, anche quando fu sancita dalla rivoluzione liberal-borghese, è stata sempre messa in discussione dall'organizzazione del lavoro e sociale della civiltà capitalistica, industriale e di massa. Il sistema post-industriale sta operando una trasformazione incredibile nella direzione auspicata per oltre due secoli da milioni di uomini: la progressiva riduzione dei lavori che richiedono forza fisica, dei lavori pericolosi o faticosi, dei lavori del tutto privi di contenuti intellettuali; la sensibile concentrazione del tempo di lavoro nell'arco della giornata, della settimana, dell'anno, della vita; la graduale autonomizzazione e responsabilizzazione sul posto di lavoro. Naturalmente questo scenario onirico avrà lunghi periodi di transizioni, prima di estendersi a livelli planetari. La transizione passerà attraverso stadi già sperimentati dalla storia: l'uso di nuove forme di schiavitù e sfruttamento (verso i ceti deboli dell'Occidente e verso i popoli immigrati) e la conquista di nuovi territori (questa volta nello spazio). L'Età della luce si svilupperà quindi attraverso successi sempre più luminosi e conflitti sempre più radicali. Una cosa appare certa: la vecchia divisione dell'Evo industriale – élite contro massa – sembra destinata a mutare in una nuova divisione – maggioranza integrata al sistema e minoranza sottomessa. La maggioranza avrà la caratteristica di essere coinvolta nella produzione di beni immateriali, quindi di operare in organizzazioni sofisticate che richiedono prestazioni sofisticate: avrà dunque non solo il diritto, ma anche il dovere alla cultura ed al pensiero. La "sofia" (consapevolezza e sapere, scienza ed etica) dovrà connotare i milioni di uomini protagonisti dell'Età della luce. Gli uomini del Terzo Millennio, chiamati a vivere e gestire la complessità, avranno l'esigenza di ricorrere a tutto il loro potenziale, ed il loro potere dipenderà da quanto sapranno rendere possibile la loro "luce" (sofia e fisica) potenziale.

9.5.2- Il modello della "spugna"

Gli oltre due secoli di cultura industriale hanno fondato il loro sviluppo su un baratto proposto alle masse e da queste accettato: più benessere in cambio di meno libertà di pensare e, in ultima analisi, minor potere. Corollario di questa proposizione di fondo: il consumo della forza lavoro, prodotta durante la prestazione, deve

essere ricreato nel tempo libero, più libertà di pensare e dunque più potere nella sfera extra-lavoro.
Del baratto diabolico, l'Animazione ha sempre sostenuto l'illusorietà e la dannosità, sulla base dell'assioma che pensiero, libertà e potere non sono divisibili nella persona. La cessione della libertà di pensare e del potere sul luogo di lavoro, non poteva essere compensata dal tempo libero; semmai la schiavitù si sarebbe estesa fuori dal luogo di lavoro. Come strategia di intervento, l'Animazione ipotizzava un uso nel tempo libero tale da consentire il recupero del pensiero, della libertà e del potere, fino a che tale recupero fosse rifluito sul luogo di lavoro, cambiandolo.
Questa ipotesi si è rivelata vera, ma insieme ha subito una trasformazione endogena. È chiaro ormai che la sottomissione alla logica dell'organizzazione produttiva, allarga la sua ombra anche nel tempo libero, sia per l'assuefazione degli individui, sia per l'estensione del sistema capitalistico al comparto dei beni immateriali. D'altro canto, il sistema sta operando, a partire da spinte endogene (cioè senza particolari sforzi intenzionali di individui e di gruppi) una mutazione vistosa proprio a partire dalla produzione dei beni immateriali. Può un'impresa del terziario avanzato continuare ad offrire il baratto tra benessere e minore libertà di pensare e minor potere? L'Età della luce non potrà reggersi su concetti binari quali lavoro, tempo libero, vertice–base, lavoro manuale–lavoro intellettuale, ma dovrà ripensare ai suoi sistemi in termini di complessità, circolarità e pluralità.
Se il modello del sistema industriale era quello della piramide, il modello del sistema post-industriale sarà quello dell'arcipelago, della costellazione, oppure della Spugna di Sierpinki-Menger, in questo modello complesso i pieni ed i vuoti si susseguono, con confini sempre meno definiti e connessioni sempre più vistose. La lacunarità dell'Età della luce implica separazioni e specializzazioni, ma anche forti interconnessioni, sinergie, equivalenze, sostituzioni ed articolazioni. La diversificazione si propaga, ma l'integrazione aumenta. Tempo libero e tempo di lavoro, per la futura maggioranza, diventano come stringhe intrecciate, fluttuanti nella Luce del pianeta e del cosmo.

9.5.3- Animazione per gli uomini di Vulcano o per gli uomini della Luce?

Fino agli inizi degli anni ottanta l'Animazione poteva suscitare l'impressione di essere anti-istituzionale e contro-culturale, in quanto si poneva a favore dell'aumento della libertà e del potere dei soggetti contro le élites di controllo.
In questo scorcio di secolo la situazione è mutata in modo impressionante. Sono le élites del controllo, nelle organizzazioni produttive e sociali, a chiedere un salto in avanti del sistema e

dunque un incremento della libertà e del potere dei soggetti. Creatività, socialità, espressività, condecisione e cambiamento si sono trasformati, da termini allarmanti e vagamente eversivi, in parole d'ordine dei gestori del sistema socio-economico occidentale. La sfida della complessità e la competizione a livelli planetari impongono ai gestori dei sistemi una redistribuzione della libertà e del potere. Per gli uomini della luce l'Animazione è dunque una risorsa, in quanto capace di sviluppare il potenziale umano e organizzativo, in tutte le dimensioni possibili. La scuola sembra ormai fuori gioco per la corsa all'Età della luce. Semmai essa continuerà a preparare la base minima della Cultura industriale, laddove il salto verso la cultura post-industriale sarà affidato a forme e luoghi della formazione continua e diffusa, nelle quali l'Animazione avrà un luogo centrale. Non va tuttavia dimenticato che l'Età della luce porterà con sé sempre maggiori contraddizioni. In particolare, una lunga epoca di transizione vedrà vaste minoranze deboli (immigrati, giovani, anziani, handicappati, emarginati) poste in condizioni peggiori delle attuali. Questi "uomini di Vulcano" tenuti fuori dai processi avanzati, relegati nel precariato, troveranno aiuto nell'Animazione? In linea teorica possiamo dire di sì, perché anche costoro possono beneficiare di pratiche di sviluppo del potenziale.
Nelle fasi della transizione, addirittura, l'Animazione potrà fungere da ponte per il passaggio dalla cultura industriale a quella post-industriale. L'Animazione potrà promuovere lo sviluppo del potenziale, e dunque del potere, per individui che, grazie a ciò, entreranno nell'Evo della luce.
Tuttavia ritengo che più avanza l'Evo della luce più vistose e laceranti saranno le contraddizioni fra una maggioranza integrata ed una minoranza (i Ciclopi di Vulcano) emarginata. In queste contraddizioni l'Animazione avrà scarso spazio perché la scena sarà dominata dalla lotta politica. Lasciando però quest'ipotesi fruibile, credo che a cavallo del Terzo Millennio l'Animazione sarà un utile strumento di transizione per l'Età della Luce, gradita ai gestori del sistema e funzionale alle istanze di crescita di grandi porzioni di umanità.

9.5.4- Quale Animazione?

Per noi l'Animazione è sempre stata, ed è ancora, una pratica sociale finalizzata alla presa di coscienza ed allo sviluppo del potenziale. Il suo fine ultimo è dunque l'aumento della libertà e del potere degli individui, dei gruppi e delle comunità. Libertà di pensare al di fuori di soggezioni, condizionamenti e manipolazioni; e potere di fare e di trasformare, di creare ciò che è possibile, attualizzando il potenziale.

Questa impostazione implica l'ipotesi di libertà negate o potenzialità inespresse, cioè parte da una visione dell'Uomo come soggetto della storia e come sistema pluridimensionale. Fino ad oggi l'Animazione si è occupata di creatività, socialità, gioco, autonomia, espressività, condecisione, perché queste dimensioni erano le più negate e represse della Cultura di Vulcano. L'Età della Luce ha bisogno di queste dimensioni, cioè ha bisogno di uomini più liberi e con maggiore potenziale/potere. Quali dimensioni saranno represse nell'Evo post-industriale? Forse la sicurezza, messa in crisi da processi di accelerazione del cambiamento. Oppure la privatezza, dai sistemi di cablatura planetaria. Oppure ancora il senso della totalità ed unità, minacciato dalla frastagliata lacunarità e dalla propensione frattale del modello "a spugna".
Infine, e già se ne vedono le avvisaglie, è possibile che la luce del Terzo Millennio sia simile più alla freddezza del laser che al calore della fucina di Efesto. Forse dunque la dimensione umana più rimossa sarà quella delle emozioni. Eros, figlio di Vulcano (Efesto) e di Venere (Afrodite) continuerà a scaldare il cuore degli uomini, anche dopo la fine dell'Evo paterno? Al di fuori della libertà e del potere, e dunque delle dimensioni negate e represse, l'Animazione non ha alcun senso. Altre finalità sono assai meglio perseguibili con altre pratiche come l'assistenza, lo spettacolo, la didattica. Semmai possiamo dire che l'Animazione, avendo chiari i propri fini, può usare svariatissimi mezzi. Allora il gioco, il teatro, il divertimento, o la musica, lo spettacolo, o lo sport, il naturalismo e l'arte sono strumenti e in quanto tali utilissimi; ma solo mezzi, strade per arrivare al fine. Un'Animazione che scambia il fine con il mezzo non è altro che superfluità barocca, consolazione o evasione. Può darsi che l'uomo abbia bisogno di queste cose, ma allora non è necessario chiamare in causa l'Animazione. Essa ha ragione di essere solo in quanto efficace strumento di libertà e potere, altrimenti è vuota. Il suo compito è quello di aiutare gli individui, i gruppi e le comunità a prendere coscienza dei loro problemi e delle loro esigenze reali, a pensare criticamente a se stessi e al mondo, a realizzare le proprie potenzialità esprimendo le proprie risorse, per una realizzazione piena, autonoma, da attori della propria storia e della grande storia. Gli animatori sono dunque animatori sociali potenzialmente utili a milioni di persone, desiderose di essere aiutate a passare dall'Età di Vulcano a quella della Luce, senza incorrere in nuove negazioni e repressioni.

9.5.5- Animazione dove e come

Oggi il quadro delle potenzialità dell'Animazione è vastissimo, perché la scena post-industriale sta mutando radicalmente. I tradizionali settori del tempo libero e della cultura stanno da una parte estendendosi enormemente, dall'altra trasformandosi in

industrie. Il settore produttivo sta evolvendosi verso il terziario avanzato, luogo di alta tecnologia e alto profilo intellettuale, percorso da istanze che erano tipiche del tempo extra-lavoro: creatività, flessibilità, socialità, espressività, gioco, ecologia.
La Formazione sta allungando la sua ombra su tutta la vita e la società, non sotto forma di vecchia istituzione, ma sub specie di educazione ricorrente, informazione dilagante, sensibilizzazione continua. La Sanità diminuisce la sua attenzione per la cura, spostandola verso la prevenzione, cioè l'educazione e la sensibilizzazione, la modificazione degli stili di vita e delle modalità di convivenza sociale. L'Assistenza sta perdendo i suoi connotati di elemosina, per spostarsi sul fronte emancipazione, con la valorizzazione del potenziale auto-aiuto. L'arte, lo spettacolo e lo sport si avviano ad essere pratiche di massa, e perciò richiedono il recupero delle motivazioni e delle attitudini a praticarli. Il lavoro cessa di essere sicuro, stabile e dipendente; esso si connota sempre più come mobile, mutevole e autonomo. Perciò richiede la valorizzazione di risorse imprenditive sopite negli ultimi decenni. L'impegno casalingo diminuisce, l'età di entrata al lavoro si eleva e quella di uscita si abbassa: questo porta alla ribalta milioni di giovani, donne e anziani con un tempo disponibile enorme e difficilmente riversabile nel sistema produttivo, che, con l'aumento dei processi di automazione, richiede sempre meno forza lavoro. Occorre allora progettare un nuovo tempo libero, un nuovo lavoro, un nuovo tipo di Educazione, di Sanità e di Assistenza, diverse connessioni fra uomini e gruppi. Ecco dove l'Animazione può fare molto. Poi ci sono i nuovi rischi che probabilmente l'Età della luce offrirà: la perdita di sicurezza, del senso di unità e delle emozioni.
L'Animazione dovrà dunque forse impegnarsi a trovare nuove metodiche e nuove tecniche per aiutare i soggetti e le comunità a gestire e controllare (senza negazioni) l'insicurezza, la de-territorializzazione, l'isolamento e la vita emotiva. Non si tratta tanto di conoscenze teoriche o di abilità tecniche, che possono essere acquisite con processi di formazione e addestramento, coi mass media interattivi, con gli strumenti informatici; si tratta semmai di "competenze umane". L'Età della luce, per essere vissuta coi minori danni per l'uomo, richiede soggetti pieni, pluridimensionali, liberi e "potenti", cioè possessori di potenzialità umane, complesse e sofisticate. I Ciclopi hanno bisogno di "sofia" e "fisica" (cioè di luce) per vivere nell'Età della luce.

COMPETENZE UMANE NECESSARIE	
Età di Vulcano (industriale)	Età della Luce (post-industriale)
adattamento integrazione dipendenza dare – ricevere delega pensiero binario/lineare gestire organizzazioni gestire razionalità apprendere intervenire su problemi comando	esplorazione/creatività differenziazione/articolazione indipendenza/interdipendenza negoziazione pensiero multiplo – circolare gestire sistemi complessi gestire progetti e potere apprendere ad apprendere prevenire problemi Animazione

9.5.6- Quali principi per una Scuola per animatori?

Una scuola per animatori non mira ad una figura consolidata o con definite tradizioni storiche. Queste peraltro, anche se esistessero, andrebbero riviste alla luce dei mutamenti in atto. Una scuola deve essere prima di tutto un laboratorio di ricerca e sperimentazione, nel quale lo staff docente e gli allievi producono ipotesi e le realizzano. In essa, sia per i docenti che per gli allievi, deve essere ampio lo spazio per esprimere liberamente e per esprimere un potere/potenziale. Una scuola per animatori mira a preparare professionisti capaci di fare Animazione, cioè d favorire prese di coscienza e attualizzazioni di risorse potenziali. Una scuola per maieuti, in certo modo, operanti nella complessità post-industriale. Quindi una scuola per esperti non solo della parola, ma anche della scienza–sapienza, della tecnica e dei processi necessari al cambiamento, oggi.
Una scuola per animatori deve organizzarsi ed avere competenze umane tendenzialmente in linea con quelle indicate sopra, per l'età della Luce. In essa lo staff deve avere conoscenze teoriche, abilità strumentali, ma soprattutto competenze umane. Le conoscenze teoriche evolvono, cambiano, col contesto, sono facilmente foraggiabili da fonti reperite durante il lavoro. Le abilità strumentali minime hanno una certa importanza, perché costituiscono un bagaglio necessario al primo impatto col lavoro; tuttavia esse muteranno negli anni, in base all'utenza, ai programmi, alle attitudini dell'animatore; inoltre esse saranno inventate dall'animatore o pescate dall'enorme disponibilità esistente sul territorio (tutto può diventare mezzo per il fine dell'Animazione). Le competenze umane invece sono la parte centrale del processo di formazione dell'animatore. La sua persona è infatti lo strumento

principale del lavoro dell'animatore, sia perché egli inventa, progetta, organizza i suoi interventi, sia perché egli deve relazionarsi con gli utenti e il contesto, per agire.
Durante il lavoro egli dovrà operare, offrire se stesso e le sue capacità, e raramente avrà l'opportunità per dedicarsi alle sue competenze umane. Inoltre oggi l'adolescenza è enormemente protratta, per cui la formazione personale di giovani di 18-20 anni è ancora ben lungi dall'essere sufficiente per affrontare la complessità. I giovani studenti non hanno che poche fra le competenze dell'età di Vulcano, e solo eccezionalmente competenze più sofisticate. Spesso, molto potenziale è inespresso e molti problemi e bisogni sono negati. Il lavoro "riflessivo" sulle competenze umane dei giovani è la parte centrale della formazione degli animatori della Scuola. Il termine "riflessivo" è polisemantico.
Contiene in sé il senso del riflettere, cioè del pensare; ma anche l'idea dello specchio, con cui "portare alla luce" pieghe e impurità; e infine contiene l'immagine dei "riflessi", cioè delle sfumature, tipiche del pensiero multiplo e circolare.
Non è da stupirsi se l'attività "riflessiva" è quella che, negli attuali processi formativi, incontra più resistenze: essa è la più negata dalla Cultura di Vulcano. Nella quale il pensare, lo specchiarsi (vedendo la verità in piena luce) e il considerare le sfumature sono azioni conflittuali col produrre ad ogni costo, nella caligine della fucina. È un caso che i vampiri non possano specchiarsi? Proprio l'esistenza delle resistenze indica come cruciale l'apprendimento "riflessivo", che in nessun caso deve essere sostituito da attività formative più gradite, quali l'apprendimento teorico o strumentale. Questi due apprendimenti sono più graditi in quanto più rispondenti alla cultura industriale. Il sapere teorico, enciclopedico, enigmistico, assomiglia alla merce universale, equivalente ed accumulabile all'infinito. Il suo desiderio corrisponde alla voracità orale, e sana l'insicurezza infantile dei fabbri Ciclopi. Il sapere tecnico riporta alla logica della magia onnipotente, all'immagine del demiurgo, manipolatore della natura mediante la cultura: idea tipica della fucina industriale. Ma tecne e logos non sono né sofia né fisica, cioè non sono Luce.

9.6 La Scuola Nazionale Animatori – SNA in azione

Presentiamo le linee del modello SNA, collaudato da 5 anni di ricerche e sperimentazioni e poi da altri 5 di applicazione in circa 60.000 ore di attività formative, sia nei corsi di base sia nei corsi brevi.

9.6.1- Cenni storici e quantitativi

Il modello della Scuola Nazionale Animatori–SNA è il frutto di circa vent'anni di sperimentazioni. AIATEL, dalla sua fondazione nel 1973, ha assunto come finalità la qualificazione della professione animativa ed ha avviato una ricerca sul più efficace modello formativo. La ricerca è continuata negli anni mediante sperimentazioni, ricerche valutative e confronti pubblici, relativi a corsi semestrali, annuali e biennali realizzati per enti ed organizzazioni private. Complessivamente AIATEL ha preparato oltre 1000 animatori professionali, gestendo circa 60.000 ore di formazione. Il modello adottato dalla SNA è – come possiamo dimostrare coi dati di valutazione raccolti – quello che offre maggiori apprendimenti con i minori costi fra quanti sono attivi in Italia. le sedi nelle quali sono stati finora attivati corsi biennali col seguente modello sono: Aosta, Milano, Brescia, Forlì, Catania, Torino, Varese, Verona.

SNA – Struttura

a- orientamento motivazionale all'ingresso (vincolo del titolo di maturità e privilegio per età e titoli non magistrali)
b- durata biennale (per favorire una maturazione graduale)
c- 600 ore di didattica d'aula (prevalentemente attiva)
d- due gg. settimana (ore 18-21) e 1 weekend al mese circa
e- da inizio ottobre a inizio giugno
f- 400 di tirocinio sul campo (con obbligo di relazioni scritte)
g- frequenza obbligatoria per l'80% di ogni apprendimento
h- esame orale al termine del primo anno
i- discussione tesi scritta al termine del secondo anno
j- sistema di evaluation in itinere, mediante questionari

SNA – Organizzazione

a- coordinatore didattico nazionale (CDN)
b- coordinatore didattico locale (CD)
c- coordinatore organizzativo locale (CO)
d- staff nazionale (incontri bimestrali fra CD e CO di tutte le sedi)
e- formatori nazionali (sensibilizzazione, ricerca-intervento, teoria)
f- staff locale (testimoni, maestri, tutors, tecnici)

SNA – Contenuti e ponderazioni orarie

		I anno	II anno
a-	teorie & professione dell'Animazione	8	18
b-	ricerca-intervento e valutativa	40	8
c-	dinamiche di gruppo e di comunità	64	40
d-	teorie di gruppo e di comunità	-	24
e-	testimonianze di settore	24	24
f-	progetti operativi e laboratori tecnici	74	80
g-	metodologie e tecniche di intervento	17	40
h-	supervisione di gruppo	54	20
i-	addestramento lavoro professionale	-	30
j-	contenuti specialistici variabili per sede e per anno (contesti speciali, prevenzione, ecc.)	19	16

SNA – Distribuzione Moduli e percentuali degli apprendimenti

A- I anno
Modulo 1- ricerca-Intervento partecipata
Modulo 2- Progettazione Intervento e Laboratori Tecnici
SAPERE 24% - SAPER FARE 46% - SAPER ESSERE 30%

B- II anno:
Modulo 1- Progettazione Intervento Settore
Modulo 2- Progettazione Intervento Settore
Modulo 3- Lavoro professionale in équipe
SAPERE 27% - SAPER FARE 51% - SAPER ESSERE 22%

SNA – Metodologia didattica
a- lavoro in piccolo gruppo (max 15 allievi)
b- tecniche autocentrate
c- tecniche di simulazione
d- action learning
e- community development
f- lavoro attivo al 90% del monte-ore

9.6.2- Orientamento e selezione

La professione dell'animatore non è un diritto costituzionale, perciò deve essere affidata a persone motivate e in possesso di risorse di base specifiche. In astratto si può dire che chiunque può diventare

animatore, ma in concreto occorre valutare quali soggetti possono diventarlo in un biennio di 1000 ore.
Troppo spesso il lavoro sociale e culturale, in nome di un principio falsamente democratico, produce disadattamento negli operatori ed effetti negativi sugli utenti. La SNA dunque prevede:
- un colloquio di ammissione con finalità di orientamento e selezione
- un esame orale al termine del primo anno
- una valutazione da parte dei docenti in itinere
- una valutazione delle relazioni scritte sui tirocini
- una valutazione finale basata sulla discussione di una tesi scritta.

9.6.3- Organizzazione e staff docenti

La formazione degli animatori deve rispondere ad esigenze diverse da quelle di altre figure professionali, perciò deve godere di alta flessibilità burocratica. Un'organizzazione omologata a quella che si usa per la formazione dei barbieri o dei meccanici non ha senso.
L'organizzazione deve prevedere la possibilità di momenti residenziali, scambi interregionali e internazionali, momenti di azione animativa sul territorio, apprendimenti per "problemi" e non per discipline.
Lo staff docenti deve essere competente nella formazione e nell'Animazione. La Società Italiana di Animazione-SIA, dopo ben 3 FORUM nazionali sulla Formazione di Animatori promossi da AIATEL, ha individuato precisi standards per i formatori e attivato un registro nazionale degli Enti di Formazione e dei Formatori (distinti fra Docenti e Tecnici). Tutti i formatori SNA rispondono agli standards SIA, ma ciò ha richiesto una selezione durata anni.

9.6.4- Metodologia e contenuti

La formazione degli animatori non può essere affidata al solo metodo della "lezione", che infatti nella SNA occupa 100 ore, cioè un sesto del totale ore d'aula. I cinque sesti delle ore d'aula devono essere gestiti mediante tecniche attive di formazione: lavoro di piccolo gruppo, simulazioni, action learning.
Un altro punto chiave del modello SNA riguarda le tecniche di Animazione. Nei corsi tradizionali le tecniche vengono insegnate attraverso Laboratori non finalizzati, con due pesanti conseguenze negative. La prima è che essendo le tecniche infinite, la durata del corso si estende enormemente e senza necessità. La seconda è che gli allievi percepiscono il meta-messaggio della separazione fra tecniche e progetto. Imparare la tecnica dell'Animazione teatrale attraverso un laboratorio non finalizzato serve a realizzare

in seguito altri laboratori teatrali, il cui scopo diventa quello di imparare a fare laboratori teatrali. Il circuito autoreferenziale implica sul lavoro una scarsa flessibilità dell'animatore e uno scarso impatto di cambiamento sociale concreto. La SNA, al contrario, fa accedere gli allievi alle tecniche mediante acquisizioni finalizzate a progetti di intervento. In tal modo vengono acquisite alcune tecniche, ma soprattutto viene appreso il metodo dell'intervento animativo cui le tecniche devono essere sempre sottomesse.
Un altro cardine del metodo SNA è quello del community development, per il quale ogni intervento di Animazione – a qualsiasi utenza si rivolga – è sempre un intervento di cambiamento del contesto. Questo principio è centrale soprattutto per gli animatori che operano, e sono la maggioranza, dentro un'istituzione o sul territorio. L'utenza diretta è sempre un piccolo gruppo di persone, ma l'utenza immanente è sempre l'organizzazione e la comunità. Il piccolo gruppo di utenti è dunque considerato un sotto-insieme, che discende da o che punta alla comunità. Le conseguenze teoriche di questo approccio sono importantissime, ma qui non c'è lo spazio per approfondirle. Basta ricordare che tale impostazione di metodo promuove l'apertura, le connessioni, il senso dell'appartenenza al macro-sistema, l'influenza dell'Animazione a cascata su aree limitrofe di spazio e di tempo.
Particolarità del metodo SNA è anche l'attenzione allo sviluppo personale e relazionale dell'animatore, le cui skills psicologiche vengono formate mediante 170 ore nel biennio suddivise in 3 seminari residenziali di dinamiche di gruppo e di comunità e 21 incontri di tutorship autocentrata.
In termini di contenuto il biennio SNA è così formulato. Il primo anno prevede un primo semestre centrato sulla ricerca-intervento ed un secondo focalizzato sulla progettazione, organizzazione e realizzazione di un intervento reale sul territorio. Il secondo anno è suddiviso in tre trimestri: i primi due prevedono un intervento di action learning in settori diversi; il terzo riguarda i problemi del lavoro professionale e d'équipe.

9.6.5- Evaluation

Tutti i corsi SNA sono monitorati da un sistema di valutazione del processo, per corso e comparativa fra tutti i corsi. I dati raccolti tramite questionari somministrati agli allievi vengono elaborati e trasmessi agli allievi in itinere, diventando oggetto di discussione. Questo dispositivo permette allo staff un controllo puntuale dell'andamento di alcune variabili centrali dell'apprendimento. Ma permette anche agli allievi di impadronirsi progressivamente del proprio percorso, sviluppando il fattore K (knowledge) indicato da

W. Bion come la base di ogni cambiamento: cioè il possesso cosciente da parte del soggetto della propria storia di crescita.

PARTE QUARTA

LE NUOVE FRONTIERE DELL'ANIMAZIONE

CAPITOLO 10

IL PREDOMINIO DELLA TERZA AGENZIA

L'ipotesi da cui parte questo libro è che l'Occidente sta entrando in un'era in cui al centro del sistema produttivo ed occupazionale, della dialettica storica, dei bisogni e desideri dei soggetti, staranno i processi immateriali. E che l'Animazione sarà una delle pratiche centrali di questo centro[74]. Si può dire la stessa cosa con un altro linguaggio. La famiglia è stata per decenni la prima agenzia di acculturazione e integrazione. Ad essa si è sostituita, con il varo della scuola primaria, l'istituzione scolastica che assunse il ruolo centrale nel processo di crescita e potenziamento dei soggetti. Dagli Anni Ottanta, l'Occidente è entrato in un'epoca in cui la centralità è stata presa dall'insieme delle organizzazioni del tempo libero. Società dell'Informazione, dello Spettacolo, del Loisir sono i diversi nomi che indicano il trend del predominio di quella che possiamo chiamare la "Terza Agenzia". Il XXI secolo sarà dominato dalla Terza Agenzia, che comprende tutti i processi ed i prodotti immateriali, extra-familiari ed extra-scolastici. Il che significa che il conflitto sociale, l'apprendimento, la socializzazione, si esprimeranno soprattutto (anche se non solo) nei mass media, nell'arte, nel divertimento, nel benessere psicofisico, nei processi di aggregazione. Questo passaggio ha tante conseguenze, ma interessa segnalarne almeno una. La prima Agenzia (la famiglia) esprime il predominio del privato. La seconda Agenzia (la scuola) indica la supremazia dello Stato, cioè del centralismo pubblico. La terza Agenzia (il settore dell'Immateriale) si fonda invece sul policentrismo sociale: essa è infatti caratterizzata da un arcipelago di aggregazioni intermedie, sia pubbliche che private. Questo policentrismo sociale è la base per lo sviluppo delle nuove professioni, che affianchino, integrino o (in certi casi) surroghino la famiglia e la scuola.
L'Animazione non è l'unica professione, ma può essere fra le più importanti della Terza Agenzia. Essa infatti opera per fini e con mezzi immateriali, per l'incremento del potere dei soggetti.

[74] Cfr. Cacace N., “OLTRE IL 2000”, Franco Angeli, Milano, 1993.

10.1- L'area del Divertimento

Una società emancipata dalla penuria, con un tasso crescente di tempo disponibile per i soggetti e centrata sulla Terza Agenzia, è destinata a vedere aumentato enormemente il ruolo del divertimento. Il gioco, la festa, i viaggi, lo spettacolo (tutto ciò che viene indicato dalla sociologia come loisir o leisure) sono un fenomeno in espansione vertiginosa. Ciò che una volta veniva definito ri-creazione nel senso di rigenerazione della forza lavoro[75], assume oggi sempre più spesso il senso di una ri-costruzione della personalità in funzione esistenziale. I soggetti oggi cercano il divertimento per vivere meglio, piuttosto che per lavorare meglio. Il divertimento inteso come pausa dal lavoro ha di necessità tre caratteri basilari: passività, ripetitività, gratuità. La passività è giustificata dall'esigenza del riposo rigenerativo delle forze e connota il divertimento come ozio o come attività ottica (guardare è la matrice linguistica del termine spettacolo). La ripetitività, oltre a replicare la cultura del lavoro industriale di serie, trova la sua ragione nella fornitura di sicurezza e rafforza il carattere della passività. Il divertimento qui è inteso come abitudine, rituale, familiarità: questa ri-creazione della forza lavoro è favorita dalla ripetizione. La gratuità come carattere del divertimento indica il fatto che esso ha come fine se stesso. Se un'attività è passivizzante e ripetitiva, cioè riposante e rassicurante, è anche ri-creativa e null'altro serve. Tutto ciò è visibile in decine di esempi, nei quali sono attivi (per un clamoroso e pericoloso equivoco) anche gli animatori professionali. Giochi come la tombola (per gli adulti) o ruba-bandiera (per i bambini); feste di quartiere, di partito o da discoteca, sempre uguali a se stesse; viaggi organizzati nei quali si entra in rapporto solo con coloro che provengono dallo stesso paese, si mangiano sempre gli insapori cibi di una inesistente "cucina internazionale", si vedono i luoghi già visti in centinaia di films e fotografie: opere teatrali basate sul repertorio classico, films realizzati con gli stessi moduli da anni, comici che vivono una carriera ripetendo solo tre battute. Tutti questi sono esempi del divertimento passivo e ripetitivo, concepito come ri-creazione della forza lavoro[76].

Un pericoloso paradosso si verifica quando queste attività vengono gestite da animatori professionali. Con la giustificazione che occorre avvicinare l'utenza con proposte rassicuranti, molti

[75] "Giochi, divertimenti, sport e passatempi artistici strappano l'uomo alla consuetudine ed eliminano la tensione e la disciplina della vita quotidiana, assolvendo la funzione di ricreare l'uomo, di reintegrarlo nella sua piena capacità di lavoro" scrive Malinowsky nel 1931 nel testo "CULTURA" in Rossi P. (a cura di) "IL CONCETTO DI CULTURA", Einaudi, Torino, 1970.

[76] I più interessanti libri sul divertimento sono a mio avviso: Postman N. "DIVERTIRSI DA MORIRE", Longanesi, Milano, 1986 e il più recente Bencivenga E."GIOCARE PER FORZA", Mondadori, Milano, 1995.

sprovveduti si riducono a impostare il loro lavoro su attività che interpretano il divertimento come ri-creazione passivante, ripetitiva e gratuita. Non comprendendo che in tal modo essi rendono pleonastica la loro funzione. Il divertimento di questo tipo non ha affatto bisogno di animatori professionali, ma può essere organizzato da volontari (vedi feste di partito) capacissimi di realizzare azioni ripetitive, o da professionisti dello spettacolo il cui ruolo è appunto di creare eventi da sentire e guardare. L'Animazione ha senso solo nel caso del divertimento inteso come esplorazione, crescita, arricchimento-cambiamento esistenziale. Questo tipo di divertimento è l'esatto opposto del precedente. Ha i caratteri dell'attività, della divergenza e della finalizzazione. Qui il soggetto si diverte facendo invece che guardando, non è passivo o ricettivo ma protagonista attivo, impegnato ad occupare il suo tempo disponibile nella costruzione di un se stesso più bello, più libero, più potente. La ripetitività è qui sostituita dall'originalità, dalla diversione di rotta, dalla diversità: i soli valori che possono favorire un cambiamento. L'ignoto viene preferito al noto, la sperimentazione all'abitudine, il moto esplorativo al riposo. La finalizzazione di questo divertimento è la crescita, l'aumento di potere, l'espressività, cioè il cambiamento del soggetto. Fa divertire ciò che diverge e che aiuta a cambiare. Esempi di questo genere esistono già oggi in grande quantità, e stanno vistosamente aumentando.

I giochi linguistici, i giochi creativi, i giochi di ruolo sono esempi di nuovo divertimento. Come lo sono i viaggi non organizzati e sottratti alle guide turistiche. E gli spettacoli sperimentali e multimediali. E certe feste che non abbiano al centro né la musica né il cibo, ma il gioco, il travestimento, le parole o la natura[77]. Purtroppo non sempre questi esempi di nuovo divertimento vedono come facilitatori gli animatori professionali. Possiamo però sperare che, quando gli animatori avranno capito a fondo il loro ruolo, i prossimi anni vedranno la nascita di decine di nuovi modi di divertirsi, oggi ancora da inventare. Allora il mercato sociale ed occupazionale dell'Animazione sarà enorme.

10.2- L'area della Cultura

È difficile esprimere una teoria unificata del concetto d cultura. Qui ci piace ricorrere alla definizione aurea data da Kant, per cui la cultura è il senso che diamo alla vita in un luogo e in un momento. Questa definizione offre un significato che contiene la ricerca, qui ed ora, di risposte agli interrogativi essenziali della vita. Cultura è dunque fare domande e tentare risposte sui problemi dell'esistenza in un certo momento storico ed un certo spazio. Gli uomini da

[77] Riflessioni sulla festa si trovano nel Capitolo 5.

sempre fanno cultura esprimendo le loro domande e le loro risposte con linguaggi religiosi, espressivi, filosofici, scientifici, tecnici. Lo stato moderno ha ristretto questa accezione alle istituzioni ed ai programmi che concernono le arti ed il sapere non curricolare: musei e biblioteche, centri di ricerca e circoli di pensiero, editoria, teatro, musica e spettacolo. Lo Stato democratico ha giustamente interpretato le istituzioni culturali come contenitori e non come contenuti. Lo Stato Assistenziale, intrinsecamente totalitario, ha fatto uso della cultura come strumento di manipolazione e consenso.
L'idea di cultura ha sempre registrato due livelli. Quello della cultura colta e raffinata, prodotta da autori singoli e riservata a pochi fruitori; e quello della cultura popolare semplice, e piuttosto grossolana, prodotta e fruita dalla maggioranza delle popolazioni. La cultura colta è istituzionalizzata, la cultura popolare è spontanea, e la scuola dovrebbe essere l'organizzazione propedeutica alla fruizione della cultura colta da parte di grandi masse. Questo schema, già discutibile in epoca moderna, diventa sempre meno funzionale nell'era post-moderna e nel secolo dell'immateriale. I motivi sono tanti, ma basta citarne i principali:

1. la cultura, sia colta che popolare, è un mercato in espansione nell'epoca dominata dalla Terza Agenzia;
2. un mercato che si espande necessita di consumatori interessati e capaci di entrarvi;
3. la scuola dell'Obbligo riesce a malapena a reggere il ruolo di dispositivo acculturatore minimo (leggere, scrivere e far di conto);
4. lo Stato Assistenziale, centrato su una logica di interventismo pervasivo, ha fatto uso della cultura come contenuti finalizzati alla manipolazione del consenso.

Le conseguenze di questi caratteri della cultura al crepuscolo della modernità sono insieme vantaggiose e pericolose. Che la cultura diventi mercato può scandalizzare gli idealisti aristocratici, ma ciò ha due vantaggi: da una parte un vistoso allargamento del consumo culturale, dall'altra una competizione fra prodotti immateriali e prodotti materiali. Il fatto che masse cospicue si pongano l'alternativa fra l'acquisto di una pelliccia o l'iscrizione ad un soggiorno di studi, testimonia di un progresso. Il pericolo risiede nei luoghi e soggetti del controllo sul mercato. Anche se per sua natura un mercato culturale può difficilmente essere unificato e controllato, nazismo e comunismo sovietico hanno dimostrato che ciò non è impossibile.
Il mercato dell'Immateriale, in costante espansione, necessita di fruitori e consumatori motivati e competenti. Da una parte questo implica una divisione segregativa fra coloro che hanno motivazione e competenza e coloro che non ne hanno. L'uso di un cd-Rom, ma anche di un video, di una macchina fotografica, di una cinepresa; la prenotazione ad un concerto; la partecipazione ad un viaggio; la

visita ad un museo sono operazioni di una certa difficoltà e richiedono motivazione e competenza. La cultura, essendo una riflessione, ha sempre richiesto uno sforzo ed ha sempre creato una selezione fra chi voleva, poteva e sapeva farlo e chi no. L'invenzione della stampa[78] ha creato un fenomeno simile. Richiedendo una motivazione ed una competenza diffuse, la stampa dapprima creò una divisione fra lettori e non, poi favorì la nascita delle scuole primarie, finalizzate a ridurre la selezione fra ceti abbienti e popolari, provocando un vistoso salto culturale in larghi strati. Oggi la fruizione dei beni e servizi immateriali richiede un'apposita ed estesa competenza, che inizialmente discrimina ma in prospettiva produrrà un altro balzo in avanti. Ciò che oggi ancora non si vede bene all'orizzonte è il sistema che dovrebbe svolgere il ruolo della scuola nei confronti della stampa: l'istituzione scolastica non va e non può andare molto oltre le competenze minime di base. Per ora il ruolo di sistema di acculturamento secondario alla società dell'immateriale è detenuto dalla miriade di organizzazioni formative del tempo libero: scuole di fotografia subacquea, di word processing, di lingue straniere, di musica, ecc.; università della terza età; cicli di conferenze nelle biblioteche e nei musei; laboratori di pratiche manuali. Si tratta per ora di un sistema polverizzato, informale e spesso poco qualificato, ma destinato a diventare sempre più vasto e complesso.
La fine dello Stato Assistenziale sta creando qualche problema per i gruppi emarginati, le cui condizioni dovranno trovare politiche apposite di compensazione, attenuazione ed emancipazione. Tuttavia, la sua scomparsa implica anche una graduale liberazione dal totalitarismo pubblico e dall'uso della cultura a fini di consenso. Il pericolo di questa situazione sta da una parte nella creazione di un "centro neo-imperiale"[79] di controllo della cultura, e dall'altra nella rivalutazione dell'aristocratica utopia illichiana[80]. Fra il totalitarismo del controllo sui contenitori ed i contenuti ed il liberalismo selvaggio (che coincide con l'élitarismo) occorre trovare una terza via. Ed oggi ne abbiamo l'opportunità. L'Animazione può entrare nelle dinamiche della cultura del secolo dell'Immateriale, entrando nelle organizzazioni culturali, nei processi di produzione e fruizione, e nel mercato della cultura.
Se la cultura colta e popolare diventano sempre più mercato, l'Animazione può operare nella triplice funzione di stimolazione della domanda, di orientamento del consumo e di selezione dell'offerta. Fare in modo che i soggetti percepiscano il bisogno di fruire cultura colta e produrre cultura "popolare" non è più un'azione destabilizzante, com'era in piena modernità industriale.

---

[78] Il rapporto fra stampa, cultura e infanzia è spiegato benissimo in Postman N. "LA SCOMPARSA DELL'INFANZIA", Armando, Roma, 1984.
[79] Cfr. Contessa G., "TRA ARCIPELAGO E IMPERO", su Rocca, n°18-19, settembre – ottobre 1995.
[80] cfr.Illich I. "DESCOLARIZZARE LA SOCIETÀ", Mondatori, Milano, 1972.

È un'operazione di promozione umana e insieme di integrazione nel sistema della produzione immateriale. Orientare il consumo culturale significa aiutare a distinguere e graduare i valori delle diverse proposte culturali: il che è un lavoro culturale al quadrato. Infine, selezionare le offerte implica elevare la loro qualità. Tutta quest'area di impegno per l'Animazione comprende servizi, progetti ed azioni già esistenti e da espandere, ma in gran parte da inventare: dall'Animazione di laboratori di espressività nei quartieri alla stimolazione dei gruppi di interesse culturale; dai centri di orientamento e consulenza per la fruizione del tempo libero, ai servizi di valutazione delle proposte culturali; dagli interventi di consulenza e supporto per la qualificazione delle organizzazioni culturali. Un'altra enorme area di espansione dell'Animazione è quella del sistema di motivazione ed acculturazione secondaria (extra-scolastica). Motivare alla competenza culturale e favorirne l'acquisizione è compito cruciale da suddividere in parti uguali fra animatori ed istruttori specializzati. Gli istruttori insegnano chitarra, equitazione, storia dell'arte, pesca subacquea. Ma sono gli animatori che sensibilizzano, motivano, istradano i soggetti verso la musica, l'equitazione, l'arte o il mare. E sono ancora gli animatori che aggregano le competenze non professionali del loisir, in vista di una produzione culturale "popolare".
Infine, l'Animazione ha uno spazio cruciale nel vitalizzare i contenitori culturali, senza entrare nei contenuti, che sono da costruire ad opera dei soggetti fruitori. E questa è la terza via fra manipolazione totalitaria e libertarismo élitario. Animare musei e biblioteche, circoli culturali e giornali, gruppi musicali e teatrali significa vitalizzare i contenitori promuovendo la produzione dei contenuti da parte dei fruitori. Gli Enti Locali potranno così uscire dal volgare dilemma fra istituzioni culturali polverose ed accademiche e interventi diretti alla Minculpop. Essi potranno limitarsi a fornire contenitori, arricchiti da animatori che li facciano vivere.

10.2.1- Scheda 1: Animazione e beni culturali
A- La cultura e i beni culturali intesi come mezzo

Esiste una concezione della cultura in senso “alto” quanto astratto, che ne fa un fine in sé. Il censimento, la catalogazione, il restauro, la diffusione del bene culturale viene considerato come un fine, sul presupposto che esso abbia un valore metastorico e possa comunque contribuire all’elevazione dell’uomo. Tale concezione ha una grande dignità, ma perviene solitamente ad una logica accademica, élitaria, isolazionista.
L’approccio che l’Animazione prospetta è diverso. L’Animazione considera il bene culturale prima di tutto come un mezzo per il miglioramento concreto della qualità della vita quotidiana. La

dignità di ogni uomo, la convivenza pacifica e costruttiva, la distribuzione sempre maggiore della "facoltà di parola", la riduzione del malessere esistenziale, l'emancipazione dei soggetti e dei gruppi più svantaggiati; in sintesi, il "potere di essere al mondo": questi sono i fini ultimi dell'Animazione.
Per questi fini i beni culturali ed ambientali, secondo l'Animazione, devono essere tutelati e promossi.
In quest'ottica l'operatore bibliotecario non è tanto il custode dei beni librari, quanto il promotore di una cultura attraverso ogni mezzo culturale. Il libro è solo uno dei mezzi con i quali il bibliotecario persegue il suo fine principale, che è diffondere cultura. L'operatore mussale promuove cultura attraverso l'arte, come canale privilegiato, ma anche mediante tutti gli altri strumenti utili al fine.
Tale ottica rovescia drasticamente sia la professionalità e l'identità degli operatori culturali, sia l'organizzazione dei servizi culturali. Mentre infatti l'operatore tradizionale e l'istituzione tradizionale dedicano il 90% delle proprie risorse al bene culturale ed il 10% all'utenza, l'operatore e l'organizzazione "orientati all'Animazione" dedicano il 90% delle proprie risorse all'utenza ed ai suoi bisogni. Solo un tale rovesciamento, seppure graduale e articolato, consente di asservire la cultura ai bisogni dell'Uomo e non viceversa.

B- Strategie multimediali e multilivello

Nell'ottica sopra delineata, lo specifico bene culturale ed ambientale (libro, opera d'arte, paesaggio) è dunque il vettore privilegiato, ma non esclusivo, dell'azione culturale.
Il "bene" culturale tradizionalmente inteso richiede precondizioni precise per un'utile fruibilità: motivazione, sensibilità, cultura di base e specifica. Risulta perciò "vizioso" il circolo per cui la cultura viene fruita essenzialmente da chi è già colto.
Per far diventare "virtuoso" tale circuito, bisogna che l'operatore culturale lavori sulle precondizioni, non mediante il "bene", ma attraverso mezzi diversi, più vicini all'utenza non acculturata. Da questa osservazione deriva la necessità di un carattere multimediale dell'intervento culturale. Si può far giungere al libro passando prima dalla parola parlata, poi da dall'immagine, che sono linguaggi assai più diretti ed avvincenti. Si può far pervenire alla fruizione dell'arte, passando prima attraverso l'esplorazione dei diversi linguaggi espressivi e poi il contatto con i materiali.
Ecco allora come il museo, la biblioteca, il centro culturale, diventano giocoforza spazi nei quali tutti i "media" culturali si sostengono a vicenda, si integrano, sia pure attorno al mezzo specifico.

Ma soprattutto è indispensabile che il "bisogno" di cultura sia promosso come una via per affrontare il quotidiano. L'utente deve comprendere come la cultura sia una nuova via che può dare risposte ai suoi bisogni di cittadino, di lavoratore, di genitore o di figlio, di giovane o di anziano, e così via. La cultura non come accessorio esoterico o pausa consolatoria, né come strada per l'evasione o come tempio di divinità severe: ma la cultura intesa come risposta ai bisogni del proprio livello esistenziale, culturale e professionale.
Questo indica l'esigenza di progettare strategie "multilivello", cioè diversificate per livelli, fasce e aeree d'utenza. Ciascuna azione culturale deve essere "mirata" per gruppi e categorie d'utenti, oppure per singoli; per aree di interessi e per livelli di cultura di base; per gradi di coinvolgimento attivo nella produzione della cultura.

C- La strategia delle connessioni

Animazione territoriale significa prima di tutto ripristino di una comunità vissuta. L'isolamento e l'ostilità del singolo è speculare, nella società moderna, alla frammentazione sociale, alla frantumazione del tessuto comunitario indispensabile per l'identità e il nutrimento del singolo. L'Io è depotenziato perché diviso: allo stesso modo il territorio non esprime il suo potenziale perché è frammentato.
Le iniziative e le istruzioni sono estranee l'una all'altra: spesso in concorrenza. Nessuna sa o può affrontare azioni globali sul territorio.
Se gli Anni Sessanta furono gli anni dela "gerarchizzazione" dei valori e quindi delle istituzioni, con un preciso ordine di priorità largamente consensuale e con l'unità garantita appunto dalla gerarchia; se negli Anni Settanta la società è come esplosa, frazionando e moltiplicando i valori e le organizzazioni, sostituendo all'unità il conflitto o la separazione; gli Anni Ottanta aprono l'epoca post-moderna avviando un processo di collegamento/connessione di tipo pattizio e federativo.
L'azione culturale si fonda sulle connessioni interistituzionali, sulle sinergie pubblico–privato, sul coordinamento fra sistemi limitrofi. L'unificazione delle soprintendenze, operata in Sicilia, è una grande occasione innovativa, che consentirà di sperimentare concretamente la strategia delle connessioni.
Naturalmente sono infinite le connessioni possibili. Dalla semplice concordanza su finalità comuni, alla collaborazione di più enti all'azione di un'organizzazione "leader", fino alla creazione di "tasks forces" interistituzionali per progetti speciali, ed alla creazione di organismi permanenti di consultazione e programmazione comunitaria. Ciò che conta è che enti culturali

siano connessi fra loro, ma anche agli enti a carattere sociale e sanitario, assistenziale, ricreativo, turistico; ed infine connessi agli enti locali.

D- Dai servizi ai programmi

Non vi è dubbio che la qualità dei servizi culturali è importante. Tuttavia il concetto di servizio "per tutti" risale alla obsoleta mentalità del Welfare State e risulta essere un'astrazione immotivata, basata sulla negazione delle differenze.
Il servizio "porte aperte", di messa a disposizione del bene culturale, presuppone un'utenza media, né troppo avanzata né troppo arretrata culturalmente. In realtà l'utenza media del prodotto culturale non esiste o è solo una fascia di passaggio. La cultura infatti è un processo, un cammino: i servizi culturali si collocano in un'area mediana che lascia insoddisfatti i bisogni della maggioranza degli utenti.
Quando infatti l'utenza è avanzata nel processo di acculturazione, richiede servizi sempre più specializzati, prodotti culturali sempre più nuovi e sofisticati. A questo punto in genere i servizi culturali non sono attrezzati a rispondere. Per esempio è raro che il dibattito dell'avanguardia artistica si sviluppi intorno al museo; che le disquisizioni letterarie avvengano all'ombra della biblioteca; che la nuova coscienza ecologica ed ambientale sia coltivata nei musei di scienze naturali.
Quando invece l'utenza è lontana dalla cultura, è difficile che faccia uso di servizi culturali, in quanto le mancano i prerequisiti per avvicinarsi. Magari non sa leggere, oppure non si ritiene all'altezza, oppure sente la cultura come "cosa altrui". Per costoro è inutile la politica della porta aperta, del servizio a disposizione.
Ecco allora che anche il migliore dei servizi culturali, che facesse ogni sforzo per tenere i "beni" al massimo della fruibilità generale, sarebbe destinato al sotto-uso perché non risponderebbe ai bisogni reali dell'utenza concreta. La quale non richiede servizi, ma programmi finalizzati a obiettivi precisi, per segmenti precisi della comunità. I gruppi più acculturati chiederanno programmi che li vedano attivamente coinvolti nella produzione di cultura. I gruppi svantaggiati avranno la necessità di programmi che mobilitino e inneschino il loro processo di acculturazione.

10.2.2- Scheda 2: L'animatore come operatore del turismo

Il turismo viene inteso in questo contributo come un'attività ricreativo–culturale per chi lo fa, un'attività di ospitalità per la comunità ricevente, un'esperienza di incontro per entrambi i soggetti.

Gli scopi del turismo si differenziano in maniera vistosa fra i soggetti ed i ruoli che ne sono coinvolti. In senso lato e generale possiamo affermare che scopo ultimo del turismo è il benessere, economico e ostentativo per chi lo vende, psicologico, culturale e fisico per chi lo consuma.
Il legame fra turismo e dimensioni immateriali (l'ostentazione della comunità ospitante, ed il benessere psicologico per il turista) legittima la presenza dell'animatore in questo settore.
L'animatore è un professionista del benessere immateriale, che fa uso intenzionale di tecniche ludico–ricreative ed espressivo–culturali. In termini di finalità non esiste distinzione possibile fra le varie professioni relazionali e sociali, essendo tutte concentrate sull'aumento del benessere o la riduzione del malessere. La vera distinzione è relativa alle tecniche usate intenzionalmente per produrre risultati. Il medico usa farmaci e bisturi; lo psicologo usa il colloquio e le tecniche proiettive; il fisioterapista usa le tecniche corporee: l'animatore fa uso, per la promozione del benessere, delle tecniche ricreative (gioco, festa, divertimento, spettacolo, gara, movimento, ecc.) ed espressive (linguaggi, arte, musica, manualità, ecc.).

A- Il turismo come attività di ostentazione ed accoglienza

La comunità territoriale che ospita turisti deve intanto esprimere un messaggio di auto-stima e di valorizzazione di sé.
Invitare qualcuno a casa propria implica avere qualcosa di valore da far vedere o dare; richiede di essere consapevoli di proprie risorse da condividere e di avere l'orgoglio di farlo; esige un atteggiamento ed un'organizzazione di accoglienza.
L'ospitante esprime dunque un misto di motivazione ostentativa (vieni da me che ho tante cose belle da mostrarti e farti usare) e di disposizione all'accoglienza (mi sono organizzato per il tuo benessere). L'ostentazione si fonda su almeno tre variabili immateriali: la consapevolezza di avere qualcosa da dare; la valorizzazione ed insieme la disponibilità a condividere (sia pure in cambio di soldi) questo qualcosa; l'organizzazione adatta all'ospitalità.
Il problema di molte comunità territoriali ospitanti o potenzialmente turistiche è che sono molto carenti di tutte e tre le variabili menzionate: da qui si intravede un ruolo per l'animatore.
La consapevolezza del "tesoro" da offrire ha a che fare con l'autostima dell'ospitante, il suo rispetto per le radici e la propria cultura, il suo senso della natura e dell'ambiente: in sintesi, l'amore e la conoscenza della comunità.
Assume toni commoventi, per esempio, certo turismo statunitense che, privo di vera storia, valorizza e promuove capanne di legno vecchie di un secolo, dentro le quali ci sono statue di cera che

rappresentano Toro Seduto o il generale Custer. File di pullman, punti di ristoro, stands di souvenirs, cartelli pubblicitari distanti 200 miglia segnalano un luogo che nessun europeo si sognerebbe di considerare un "tesoro" da mostrare. Al contrario, si prova pena per lo sfacelo di certe basiliche italiane, antiche di mille anni, coperte di graffiti, sepolte dai manifesti che reclamizzano l'ultimo detersivo, schiacciate da orrendi edifici circostanti, chiuse per lunghe parti della giornata. Mentre il popolo americano è abbarbicato alle sue brevi radici agricolo-pastorali, come testimonia la cultura del cinema western, il popolo italiano si vergogna quasi dei suoi secoli di storia, tanto da fare dei film sulla storia romana persino grotteschi. Le comunità italiane sono ormai deterritorializzate, sradicate, svalorizzate dai loro membri che le vivono come luoghi da cui fuggire, almeno nei week-ends (per le grandi città) o addirittura per sempre (per le piccole città provinciali).

A parte la classiche città d'arte, l'Italia dispone di migliaia di siti pieni di ricchezze culturali, artistiche, archeologiche, naturalistiche, ambientali, gastronomiche che sono sottovalutate e magari poco conosciute dagli stessi abitanti. Molti luoghi potenzialmente turistici sono come individui privi di auto-stima che non consiglierebbero a nessuno di passare un weekend con loro.

Indurre una comunità a valorizzarsi è uno dei possibili compiti dell'animatore. Egli può farlo attraverso la ricerca, realizzata insieme ai cittadini, delle tradizioni dimenticate, dei tesori sepolti, delle leggende scomparse, oppure dei panorami trascurati, dei boschi trasandati, dei fiumi inquinati. L'animatore insomma può lavorare per l'enpowerment, l'aggregazione e la partecipazione della comunità alla propria valorizzazione.

A volte la scoperta di qualcosa che ci piace in noi si accompagna al segreto, alla gelosia, alla riservatezza. O non pensiamo che quello che pare bello a noi possa interessare anche gli altri, oppure siamo restii a condividerlo come se, così facendo, dovessimo perderlo. L'autostima deve dunque accompagnarsi all'apertura ed allo scambio, mentre spesso, le comunità potenzialmente ospitanti sono chiuse, provinciali, autarchiche, indisponibili più che incapaci a condividere.

In termini culturali si tratta di indurre nelle comunità un atteggiamento turistico. Qui l'Italia sconta grandi arretratezze, anche dovute ad equivoci ideologici. Negli Anni Settanta, lo sviluppo dignitoso e desiderato era solo quello industriale.

Giganteschi apparati produttivi, spesso inquinanti e dirompenti per il tessuto locale, sono stati preferiti, anzi hanno spesso sostituito, tesori di grande potenziale turistico. Il lavoro dell'ospitalità è ancora spesso ritenuto servile, non professionale, pre-moderno e residuale. Solo da poco stiamo comprendendo che il turismo è, in quanto industria e mercato del benessere e dell'immateriale, un settore centrale della post-modernità. La produzione e la vendita

dei servizi turistici è un processo sofisticato, a basso investimento ed alto reddito aggiunto, che ha il pregio di un impatto soft sulla comunità. Mentre la cultura industriale ha implicato gravi alterazioni ambientali e culturali, la cultura turistica ha il carattere della conservazione e della qualificazione della qualità ambientale e vitale di un territorio.
La propensione alla condivisione del "tesoro" turistico, cioè la commercializzazione della storia e dell'identità di un territorio, richiede uno spostamento nell'attribuzione dei valori ed un'apertura all'esterno. Una comunità che si trasforma in turistica richiede che gli abitanti diano più valore ad un bosco che ad un'officina; che il lavoro della guida turistica diventi più appetibile di quello del fresatore; che un festival sia considerato importante almeno come una fognatura. Inoltre una vocazione turistica richiede un'apertura mentale ed organizzativa non solo a ricevere ospiti ma anche ad andarli a cercare, mediante contatti nazionali ed internazionali, progetti da offrire, relazioni da intessere.
Qui l'animatore può stimolare la comunità nella progettazione di pacchetti attraenti, oltre che nella realizzazione di servizi e programmi ricreativi e culturali.
Infine l'organizzazione. Una comunità turistica deve essere un'impresa integrata e coordinata che produce servizi qualificati.
Come un'organizzazione manifatturiera integra le sue risorse, funzioni e procedure allo scopo di produrre beni, così un territorio deve integrarsi per produrre "benessere turistico".
La disintegrazione delle comunità nazionali è così avanzata che è cosa rara la progettualità inter-istituzionale. Turismo significa qualificazione professionale, salute ed estetica ambientale, valorizzazione dei beni artistici e storici, trasporti efficaci, orari dei servizi centrati sul cliente, ordine pubblico, volontariato, controllo dei prezzi e della qualità delle prestazioni. Insomma una casa che deve ospitare qualcuno deve essere organizzata col massimo comfort per l'ospite, il che significa anche massimo comfort per chi la abita. Questo richiede un coordinamento ed una strategia fra enti diversi o settori diversi dello stesso ente, azioni coordinate, funzioni specializzate, procedure efficaci, informazioni diffuse: insomma un'organizzazione di qualità.
Anche qui l'animatore ha una funzione: quella di stimolare la creazione di spazi, servizi, avvenimenti per la ricreazione e la cultura che non esistono ancora, ma sono potenzialmente realizzabili per rendere migliore il prodotto turistico offerto.

B- Il turismo come attività ricreativa e culturale

Le motivazioni del turista sono di due ordini. Il primo ordine è quello della vacanza, dell'evasione, del riposo, del divertimento: della ri-creazione delle energie psicofisiche compromesse durante la settimana o durante l'anno di lavoro.
Il secondo ordine è quello della curiosità, dell'esplorazione, della crescita formativa, della conoscenza: cioè dell'arricchimento degli orizzonti culturali.
Il primo ordine di motivazioni può essere considerato terapeutico nel senso della cura e del ripristino del sé compromesso dalla vita quotidiana. Il secondo ordine può essere valutato come formativo, nel senso della crescita e dell'espansione.
Non di rado il turista è mosso da entrambe le motivazioni intrecciate fra loro, quella riparativa e quella espansiva. Ma ciò che ci interessa è sottolineare che la crescita ed il benessere sono finalità cui l'animatore può dare un efficace contributo.
In alcuni casi le due motivazioni si accompagnano ad una terza, che è quella dell'ostentazione: andare in un posto per dire di esserci stato. Tuttavia è raro il caso che vede questa motivazione slegata da una delle precedenti o da entrambe.
Non è raro invece che le motivazioni e le aspettative vengano del tutto o in parte frustrate.
La ri-creazione e la crescita culturale non si realizzano per semplice spostamento dei corpi. La tendenza perniciosa del turismo moderno sta nell'omologazione ambientale: tutto assomiglia all'ambiente da cui il turista proviene. Edilizia, urbanistica, traffico, inquinamento, deturpazione degli scenari, rumore stanno dilagando in ogni angolo della Terra. La musica e il divertimento ripetono ovunque i modelli televisivi. Persino la cucina si internazionalizza, diventando un neutro mix di sapori sempre più perduti. E la lingua del paese ospitante è considerata un dialetto senza valore, soppiantato da un ridicolo inglese planetario.
Il concetto di divertimento adulto, che consiste nell'esperienza della divergenza e della diversità, viene sostituito da quello regressivo ed infantile della ripetizione.
Perché dunque le motivazioni del turismo vengano soddisfatte, occorre che il turista ed il territorio ospitante siano aiutati a superare le proprie ambivalenze. Il turista vuole ricrearsi e/o crescere culturalmente, ma insieme vuole perpetuare le sicurezze lasciate a casa. La comunità ospitante vuole offrire una propria identità originale, ma insieme asseconda la richiesta di uniformità per paura di non essere in sé desiderabile.
L'animatore ha un ruolo centrale nella realizzazione di prodotti e servizi ricreativi e culturali, non solo evasivi ed infantili, ripetitivi e rassicuranti, ma originali e attraenti, diversi, cioè divertenti.

C- Il turismo come esperienza di incontro

Il turismo è in senso generale un’esperienza di incontro fra culture, stili di vita, tradizioni e bisogni. Il turista porta con sé il paese di partenza, mentre la comunità circostante offre se stessa all'incontro. È tristemente sorprendente constatare quante esperienze turistiche si concludono nella più completa assenza di incontri. Molti pacchetti turistici sembrano pensati apposta per evitare il contagio dell'incontro. In nome della sicurezza e della comodità, migliaia di turisti vivono il loro viaggio sotto vetro e gli unici contatti con gli abitanti si limitano agli operatori turistici: guide, cameriere, baristi, taxisti. Non è strano che mentre tutti i pacchetti turistici prevedono la visita al famoso monumento, quasi nessuno prevede un incontro vero con persone del luogo? Questa estraneità fra persone produce un atteggiamento violento da entrambe le parti. Il turista si sente oggetto di sfruttamento intensivo e dunque si difende con atteggiamenti di chiusura e superiorità; la comunità ospitante si sente colonizzata e risponde con atteggiamenti repulsivi e di sfruttamento. Si struttura così una relazione reciprocamente predatoria, che più che come incontro si connota come scontro. L'incontro è dunque artefatto e mediato solo dagli scenari naturali ed artistici, che tuttavia, privi di un retroterra di relazioni interpersonali, diventano visioni imbalsamate da cartolina. L'animatore potrebbe anche qui fornire occasioni preparate di incontro reale fra persone, studiando le modalità e le situazioni più efficaci. I pacchetti turistici potrebbero prevedere incontri organizzati fra persone di paesi diversi, il cui scopo sarebbe la reciproca conoscenza e comprensione.

D- Quale animatore per il turismo?

L'animatore è una figura abbastanza diffusa nel turismo, fin dagli Anni Sessanta. La Legge Quadro sul Turismo ne fa esplicita menzione, anche se – dopo quasi dieci anni – nessuna Regione ha legiferato in merito, come doveva.
Purtroppo la diffusione dell'animatore è stata pilotata da un settore turistico particolarmente selvaggio e profit oriented: le multinazionali dei villaggi turistici. Le quali hanno inventato questa figura inizialmente al solo scopo di poter diminuire i servizi di ospitalità, secondo l'equazione: più divertimento, meno comodità alberghiere. Questo peccato originale, sia pure attenuato negli anni, influenza tuttora l'immagine e la qualità professionale degli animatori: che sono in prevalenza usati come "giullari della distrazione". Esistono tuttavia esperienze diverse che fanno intravedere una funzione più qualitativa, sia per gli animatori che per il turismo. Si tratta delle esperienze CEE di sviluppo dei

territori poveri a vocazione turistica. Qui gli animatori hanno fatto egregie azioni di valorizzazione del territorio, enpowerment e progettazione di servizi attrattivi. Naturalmente questi animatori hanno avuto una formazione ben diversa da quella da "enterteiner" spesso richiesta da alberghi e villaggi. Una formazione che prevedeva competenze nella ricerca ambientale e documentale; nell'Animazione dei gruppi; nell'organizzazione di servizi ed eventi ricreativi e culturali. Qui l'animatore si pone come "promotore dello sviluppo", assumendo una funzione socio-economica e di stimolazione occupazionale che richiede competenze ben diverse dal "ballare sui trampoli".

10.3- L'area del Benessere

Il ventunesimo secolo dell'Occidente si apre con una situazione nuova nella storia: la fine della scarsità[81]. Per la prima volta nella storia esistono, in termini globali, abbastanza risorse materiali per emanciparci dalla penuria. Questo non significa che, a causa di distorsioni distributive e di ingiustizie, non esistano minoranze depauperate, emarginate, che vivono sul filo o anche sotto il livello di sopravvivenza. Ma è un fatto che l'Occidente gode da cinquant'anni dell'assenza di guerre o rivoluzioni interne, grazie alla raggiunta abbondanza di beni materiali. Capovolgendo una situazione socio-economica secolare, la seconda metà del Novecento ha visto il benessere in possesso della maggioranza delle popolazioni. I bisogni primari e materiali possono oggi venire soddisfatti per tutti i soggetti e lo sono per una grande maggioranza. Le maggioranze dell'Occidente non sono più ossessionate dalla fuga dal malessere e dal disagio, ma sono impegnate nella ricerca permanente di maggior benessere e agio. Non sono più soffocate dal tentativo di soddisfare i bisogni primari, ma sono coinvolte nella ricerca di soddisfazione di quelli secondari o immateriali. Il benessere non è più identificato con l'assenza di malessere, di povertà, di malattia, bensì con la presenza di agio, comfort, crescita psicofisica, cultura, socialità, autonomia. L'emancipazione dalla penuria è la prima causa dell'entrata nell'Età dell'Immateriale.
Questo ribaltamento ha grandi conseguenze, fra le quali quella di un graduale ri–orientamento delle professioni dal disagio all'agio: meno chirurghi e più dietisti, meno pompieri e più naturalisti, meno psicoterapeuti e più psicologi della salute, meno assistenti sociali e più animatori. L'Animazione è un amplificatore e un moltiplicatore di risorse potenziali, quindi è una pratica che punta all'aumento del benessere prima che alla riduzione di un malessere.

[81] Sul tema della fine della scarsità e la prospettiva del Benessere è appena uscito un interessante contributo di Spaltro E. "QUALITÀ", Pàtron, Bologna, 1995.

I bisogni immateriali da soddisfare nel ventunesimo secolo saranno di ordine fisico (corpo e natura), ma anche di ordine psicologico (valori, competenze, relazioni).
Già ora molti animatori sono impegnati nell'area del corpo, inteso sia come strumento di equilibrio sia come mezzo espressivo. Tutto il settore della fitness, dello sport amatoriale, delle pratiche ginniche salutiste; ma anche dell'alimentazione, della respirazione, dei massaggi, sono da oltre dieci anni in grande sviluppo e lo saranno sempre più. Il corpo-espressione comprende la danza, il mimo, il culturismo, il pattinaggio e la ginnastica, come la moda ed il look: ed anche qui l'Animazione troverà spazi.
La natura, concepita come contenitore funzionale e come scenario estetico, è da anni al centro dell'attenzione dell'Animazione, ma molti spazi ulteriori si apriranno nel prossimo futuro. In termini funzionali, l'ecologia e l'ambientalismo ci hanno insegnato lo stretto rapporto fra salute della natura e salute dell'Uomo. Parchi, giardini, fiumi, paludi, laghi, montagne, mare e aria non sono più materiali da preda per lo sviluppo socio-economico indiscriminato. L'Animazione può sensibilizzare e avvicinare l'uomo alla natura, e far vivere questa come un contenitore amichevole, alleato del benessere. La natura è anche il più stupendo scenario, cornice di emozioni ed esperienze, e dunque oltre al suo ruolo funzionale ne ha uno estetico. Il naturalismo, i viaggi e le vacanze, i fotosafari, il bird-watching soddisfano i bisogni di curiosità, di armonia, di bellezza e l'Animazione può operare in questi settori stimolandone e facilitandone l'accesso, e trasformandole da consumi a esperienze esistenziali.
Il benessere non riguarda solo il corpo e la natura, cioè la fisicità nelle sue valenze immateriali, ma anche le aree psicologiche dei soggetti. In particolare tre di queste saranno al centro del lavoro animativo nel secolo dell'Immateriale: i valori, le competenze[82] e le relazioni. Un soggetto che sta bene crede in qualcosa, vuole ed è capace di esprimersi, gode di relazioni interpersonali nutritive. Non è originale affermare che la modernità ha sacrificato allo sviluppo socio-economico le dimensioni etica, motivazionale e relazionale. L'emancipazione dalla penuria consente ora ai soggetti di concentrarsi sulla ricerca o la riaffermazione di valori personali, sull'ascolto delle proprie motivazioni e capacità represse o latenti, sul godimento di relazioni gratuite. L'Animazione ha di fronte l'immenso spazio di lavoro in queste aree: la ricerca dei valori, la scoperta delle motivazioni, lo sviluppo delle competenze e l'arricchimento delle relazioni.

[82] Cfr. Contessa G "COS'È LA FORMAZIONE PSICOLOGICA" in AA.VV. a cura di Contessa G. "LA FORMAZIONE PSICOLOGICA", CittaStudi, Milano, 1995.

10.3.1- Scheda 3: Animazione & anziani

A- Animazione

1- L'Animazione è una pratica sociale finalizzata alla scoperta dei bisogni reali ed allo sviluppo di potenzialità dei soggetti.
2- L'Animazione opera mediante tecniche ludico-ricreative e culturali.
3- L'Animazione agisce in situazioni extra-scolastiche, extra-lavorative, extra-familiari (tempo libero).
4- L'Animazione può operare direttamente con l'utente o indirettamente per l'utente, col contesto in cui esso vive.

B- Anziani
5- Gli anziani hanno più tempo libero di ogni altra categoria di soggetti.
6- Tutte le ricerche dimostrano che l'espressività e l'integrazione sociale dell'anziano sono un efficace freno ai processi di senescenza.
7- Gli anziani vivono le seguenti principali problematiche:
   a- emarginazione, solitudine, isolamento
   b- perdita di utilità e significato sociale
   c- diminuzione dell'autonomia fisica e psicologica
   d- svalorizzazione della memoria e della storia personale
   e- difficoltà nell'espressività personale (sarcasmo sociale)

C- Animazione con gli anziani

8- L'Animazione con anziani in fase di prepensionamento è un grande stimolo all'utilizzo attivo del futuro tempo libero.
9- L'Animazione con anziani post-pensionamento (autosufficienti e non) ha una notevole efficacia di prevenzione dei processi degenerativi.
10- Poiché l'Animazione lavora sui bisogni e le potenzialità, in risposta alle problematiche del punto 7, essa può operare per:
   a- la socializzazione, l'integrazione , le relazioni
   b- la valorizzazione concreta delle competenze e delle capacità
   c- la valorizzazione del passato e delle esperienze
   d- la stimolazione dell'espressività.

D- Elementi di metodologia

11- L'Animazione lavora CON e PER gli anziani, non SU di essi.

12- Gli anziani sono PERSONE adulte (non bambini, non numeri) che hanno diritto alla libertà, alla dignità, al piacere.
13- L'Animazione non fornisce servizi all'anziano, ma stimoli e occasioni perché esso sia protagonista del proprio tempo, rendendosi utile a sé e agli altri.
14- L'Animatore agisce sul contesto dell'anziano: stimolando l'auto-aiuto, il volontariato, il territorio, la casa di riposo, a fornire un "campo animativo".
15- I centri per anziani e le case di riposo vanno considerati come una base da cui uscire: la vera Animazione la fa la vita esterna, sul territorio.
16- Coinvolgere nell'Animazione il personale (come gioco).

10.3.2- Scheda 4: Animazione e Servizi-Progetti per i Giovani

A- Premessa: un glossario

Servizio per giovani
Un servizio è una risposta organizzata ed intenzionale ad uno o più bisogni specifici dell'utenza cui è diretto.

Progetto giovani
Un Progetto è un insieme di azioni organizzate ed intenzionali tese a produrre cambiamenti nei modi di vita dei giovani e nei contesti in cui questi si esprimono. Un Progetto Giovani può contenere alcuni servizi.

Animazione
È una pratica sociale finalizzata alla consapevolezza ed alla sensibilità, alla stimolazione del potenziale, all’esplorazione della diversità e del possibile. Agisce tramite mezzi ludici, ricreativi, culturali. Può essere la prima fase di un processo che continua con l'educazione, l'informazione, la terapia ecc.; raramente è gestibile dalle agenzie integrative (famiglia, scuola, chiesa, lavoro).

Educazione
È una pratica sociale finalizzata all'integrazione nel contesto e dallo sviluppo armonico della personalità (BIG FIVE: estroversione, gradevolezza, coscienziosità, stabilità emotiva, apertura all'esperienza). Agisce tramite la relazione intenzionale. In via ordinaria è competenza delle agenzie integrative; in via straordinaria si pone come sostituto di queste. L'educazione come professione è sempre legata a situazioni di carenza o disagio.

Terapia-Rieducazione
È una pratica sociale finalizzata alla riparazione ed alla re-integrazione sociale. Agisce con una pluralità di mezzi. Non è gestibile mediante le agenzie ordinarie. La terapia come professione è sempre legata a patologie fisiche, psichiche, comportamentali conclamate.

Prevenzione primaria
È un insieme di azioni specifiche, intenzionali e programmate, tese a modificare: a) i modelli di risposta dei soggetti alle situazioni patogene (tramite azioni animative e/o educative); b) i contesti che fanno da sfondo ai percorsi esistenziali giovanili. Essa opera tramite mezzi organizzativi e di promozione culturale. La prevenzione primaria non è una professione ma una funzione. La prevenzione secondaria (situazioni a rischio) corrisponde all'educazione; la prevenzione terziaria corrisponde alla terapia.

B- L'Animazione come pratica sociale della "normalità" giovanile

In una situazione "normale" i giovani vengono educati dalla famiglia, dalla scuola, dalle agenzie valoriali, dal lavoro. Questi contesti offrono alla maggioranza dei giovani l'integrazione e lo sviluppo armonico. Ciò che manca in questo quadro è la dimensione del possibile, del diverso, del potenziale, dell'alterità:
- la famiglia non offre la dimensione del gruppo dei pari
- la scuola non offre i linguaggi espressivi non verbali
- le agenzie valoriali non offrono la trasgressione
- il lavoro non offre la creatività.

L'Animazione, come pratica fruibile soprattutto nel tempo libero, offre un contatto con le dimensioni rimosse dalle agenzie integrative. Nelle situazioni "normali" l'Animazione può essere una pratica centrale, mentre l'educazione e la terapia sono pratiche straordinarie. Il rapporto si capovolge con utenti a disagio.

C-Adolescenti e giovani normali come "gruppo" bisognoso di alterità

Il "gruppo" sociale degli adolescenti e dei giovani esprime fisiologicamente un bisogno di antagonismo, alterità, separatezza: la crescita passa necessariamente per fasi di differenziazione.
Il bisogno di omologazione avviene tramite le pratiche integrative.
Il bisogno di differenziazione può avvenire in due modi:
a- mediante esplorazioni dei giovani "senza rete", nel territorio di una società piena di agenzie patogene;

b- mediante esperienze dei giovani, offerte dall'Animazione.

D- L'Animazione professionale è distinta dal Metodo e dalle Tecniche

Il Metodo professionale dell'Animazione è comune a tutte le altre pratiche sociali, fondate scientificamente:
- analisi dei bisogni dell'utente e del contesto
- progettazione e programmazione coerenti
- gestione dell'attività secondo regole razionali
- fissazione e controllo dei risultati attesi

Le Tecniche professionali dell'Animazione sono specifiche ed attengono a due aree: ludico-ricreativa (gioco, divertimento, festa, movimento) e culturale (linguaggi espressivi, ricerca, confronto con la diversità e la novità).

E- Verbi guida per un'Animazione dei Giovani (ma anche per gli altri)

a- far fare, attivizzare, autonomizzare
b- connettere, collegare, associare
c- valorizzare, rendere protagonisti
d- privilegiare il processo sul prodotto
e- proporre esperienze creative e "straordinarie"

10.3.3- Scheda 5: Animazione e Prevenzione Primaria

Anche grazie alla famigerata legge Jervolino–Vassalli, i progetti di prevenzione primaria del disagio giovanile stanno molto diffondendosi in Italia.
Il problema urgente che si presenta oggi è l'assoluta mancanza di operatori qualificati per gestire professionalmente progetti di prevenzione primaria.
Gli operatori che servirebbero sono gli psicologi di comunità e gli animatori socio-culturali: purtroppo, mancando sul mercato queste figure, i progetti di P.P. vengono gestiti da giovani di buona volontà, che si sforzano ad ogni passo di scoprire, a spese degli Enti Locali e degli utenti, l'acqua calda. In questi anni, proprio per carenza di professionalità specifiche, abbiamo assistito a flop clamorosi: basta citare il progetto "Sonda" e il "Ragazzo con lo zip". Un progetto di P.P. richiede un impianto teorico gestaltico o sistemico e forti capacità nel lavoro d'équipe, nel management e nel marketing sociale: un insieme che solo la combinazione della Psicologia di Comunità unita all'Animazione, entrambe a livelli professionali, può garantire.

Un progetto di P.P. si fonda su principi base ormai largamente accettati dalla letteratura, che così possiamo sintetizzare:

- una strategia delle connessioni inter-istituzionali ed inter-settoriali
- una multivettorialità degli interventi
- una forte tensione al coinvolgimento dei giovani
- un uso frequente di linguaggi espressivi diversi
- una mobilitazione di risorse inutilizzate o sottoutilizzate
- un dislocamento dei servizi e interventi nei luoghi giovanili.

Simili principi base non sono agibili che a partire da professionalità specifiche e adeguate.

10.3.4- Scheda 6: Animazione alla Salute

ANIMAZIONE ALLA SALUTE è la definizione che AIATEL ha dato agli interventi che si propongono di sensibilizzare i giovani al proprio benessere psicofisico. Erroneamente, la gran parte di questi interventi, ora assai diffusi nella scuola italiana, viene definito di EDUCAZIONE ALLA SALUTE.
Il termine “educazione”, al di là delle sofisticherie etimologiche (educare da ex ducere = titar fuori), sta ad indicare nel contesto italiano un insieme di interventi mirati ad “adattare” il soggetto alla società, acquisendone i valori ed i comportamenti dominanti o consentiti. Tutt’al più possiamo dire che l’educazione comprende una fase di Animazione, che riguarda gli aspetti della motivazione, della sensibilità e della consapevolezza.
L’educazione comprende sempre aspetti informativi e normativi, al contrario dell’Animazione che li esclude.
Quello che si sta facendo oggi nelle scuole italiane, sotto il nome di EDUCAZIONE ALLA SALUTE, è dunque ANIMAZIONE ALLA SALUTE.
Essendo Animazione, l’intervento dovrebbe dunque essere fatto da animatori o secondo i metodi dell’Animazione.
I livelli principali di intervento sono tre e tre sono dunque gli obiettivi dell’Animazione alla salute:

- a livello di CLASSE: consapevolezza individuale dei problemi psico–corporei; relazioni interpersonali e di gruppo;
- a livello di ISTITUTO: sensibilizzazione organizzativa e comunitaria; coscienza della diversità e della pace;
- a livello di TERRITORIO: orientamento e motivazione al lavoro; avviamento ai diversi linguaggi e all’aggregazione sociale.

10.4- L'area delle Comunità

Finora abbiamo indicato l'utente dell'Animazione come un soggetto, per intendere non solo un singolo individuo ma anche un piccolo gruppo, un'organizzazione, una comunità. Le dinamiche descritte nel capitolo 2, che spiegano i motivi della necessità dell'Animazione per un singolo, valgono anche per le comunità territoriali.
Possiamo dire che le comunità esterne al soggetto singolo sono un'immagine speculare del suo mondo interno, e che la comunità interna all'individuo non è altro che un frattale[83] della comunità esterna. I circa tre secoli di storia dello Stato moderno europeo sono stati una progressiva marcia verso l'isolamento del singolo e la distruzione delle aggregazioni intermedie. Da una parte lo Stato totalitario pervasivo (ancorché democratico) e dall'altra una "folla solitaria"[84] di singoli subalterni. I regimi nazifascista e sovietico sono stati il culmine di questo processo, che ha iniziato la sua inversione di tendenza solo alla fine della seconda guerra mondiale. Alla dinamica statuale si è aggiunta quella socio-economica, che per tutto il tempo del suo sviluppo ha richiesto il sacrificio delle migrazioni verso le zone industriali e della omologazione dei consumatori.
Le comunità territoriali, luogo di protezione, identificazione e scambi solidali, hanno pagato il prezzo altissimo della loro frantumazione. Le megamacchine urbane si sono sviluppate secondo i principi del modello industriale: gerarchizzazione (centro-periferia), compartimentazione (zona affari, zona notte, zona verde, zona divertimenti, ecc.), impersonalità e burocratizzazione dei rapporti. Dagli Anni Sessanta, anche col contributo dell'Animazione, è iniziato un movimento di "comunitarizzazione" che si è espresso nelle comunità di base cattoliche, nel movimento dei quartieri, nelle ipotesi di comunità educativa, nella nascita di un forte associazionismo. Il senso di questi sommovimenti era anti-istituzionale, anti-centralista, anti-burocratico. Lo Stato e il sistema produttivo dapprima si opposero, poi riuscirono a trasformare queste istanze in soluzioni normalizzate: le forme più radicali furono represse o emarginate (ricordiamo la vicenda di don Franzoni o dei CUB – Consigli Unitari di Base), le forme più morbide sono state inglobate con la burocratizzazione o con la cooptazione verso il centro. Il movimento dei quartieri si è tradotto nella grottesca caricatura

[83] Il concetto di frattale indica la porzione di una forma che ha le stesse caratteristiche dell'intera forma; il suo scopritore è Mandelbrot B. "GLI OGGETTI FRATTALI", Einaudi, TO, 1987.
[84] Il concetto di uomo-massa e di folla solitaria è uno dei primi elaborati dalla sociologia post-bellica in Riesman D."LA FOLLA SOLITARIA", Il Mulino, Bologna, 1985.

delle circoscrizioni amministrative. Le ipotesi di comunità educativa sono state snaturate con la normativa formale degli organi collegiali. L'associazionismo è stato semplicemente "comprato" attraverso il ricco sistema dello stato assistenziale.
Il risultato di tutto ciò è che alla fine del secondo millennio, il panorama delle comunità (territoriali o d'interesse) offre la visione di un cumulo di macerie. Paesi, quartieri urbani, città, comunità montane, ma anche aggregazioni, associazioni, partiti hanno visto ridursi al lumicino le loro naturali e necessarie funzioni di tutela del singolo, che sono passate a megaburocrazie come i sindacati, le assicurazioni, il sistema pensionistico, la pubblica assistenza. La funzione identificatoria che le comunità avevano si è progressivamente spenta. Sono sempre meno coloro che si percepiscono come appartenenti ad una comunità territoriale, d'interesse, o finanche corporativa: tagliate le radici, indebolita l'appartenenza, morta la partecipazione. La fine del secolo vede la funzione identificatoria assolta dai consumi. I giovani si suddividono fra compratori di una marca di scarpe o di un'altra; fans di questo o quest'altro gruppo musicale; possessori o non di un certo motorino. L'identificazione sui consumi è senza radici ed offre una reciprocità soltanto immaginaria. Infine, le relazioni calde, solidali, nutritive e reciproche tipiche delle comunità sono sempre più sostituite da rapporti di lavoro, o burocratici impersonali, o amicali occasionali.
Oggi, quando si parla di comunità non si indicano un soggetto o uno spazio effettuali, ma solo un ricordo o un progetto. Le comunità territoriali o d'interesse sono soggetti virtuali da attualizzare.
I bisogni di comunità da parte dei singoli sono stati repressi o rimossi, ma esistono perché la protezione, l'identificazione e la solidarietà sono necessità psicologiche irrinunciabili. D'altra parte anche le comunità come soggetti hanno bisogni: di ricomposizione, di unità, di vitalità, di valorizzazione del potenziale.
Le comunità sono organismi la cui progressiva mutilazione, insignificanza e frantumazione deve essere arrestata e riconvertita perché tornino a svolgere il loro ruolo tradizionale. L'Animazione ha qui un grande compito storico: animare le comunità territoriali e d'interesse.
L'animatore nella comunità può lavorare per obiettivi di politica socio-assistenziale, di prevenzione del disagio, di promozione culturale, di integrazione fra sub-sistemi (per esempio, etnici), di stimolo alla imprenditorialità, di valorizzazione turistica: non importa il comparto amministrativo interessato. Ciò che l'Animazione fa per la comunità è sostanzialmente lo stesso lavoro, a prescindere dalle finalità che sono sempre di cambiamento–crescita–benessere[85].

---

[85] Cfr. Contessa G. "LA PSICOLOGIA DI COMUNITÀ IN AZIONE: STRATEGIE PER ANIMARE UNA COMUNITÀ" prima su Animazione Sociale, n.74-75, 1987,

Anzitutto l'Animazione ha il grande compito di far percepire alla comunità il suo essere organismo–sistema unitario, soggetto integrato, articolato in sub-sistemi necessariamente interconnessi. Ricomporre l'integrità comunitaria e recuperarne l'identità significa porre le basi per il suo funzionamento fisiologico efficace e per riattivare meccanismi di appartenenza e partecipazione dei singoli. Questa è insieme una premessa ed una finalità di ogni intervento animativo.
Il secondo passo è la presa di coscienza da parte della comunità dei suoi bisogni e dei desideri. Questo obiettivo, essendo la comunità un organismo plurale, implica l'attivazione di "tavoli di comunicazione e confronto", che rimettano in circolo la comunicazione. Il che implica dare voce alle parti solitamente più deboli e meno ascoltate: donne, giovani, anziani, bambini; gruppi informali; cittadini. Questa messa in moto della parola di comunità richiede un lavoro di disvelamento e di interpretazione analogo, sia pure su diversa scala, al processo già indicato per i singoli. La messa in luce, l'ascolto ed il confronto dei bisogni repressi, rimossi o latenti negli individui è un processo che l'Animazione, specularmente, può favorire coi suoi strumenti anche nelle comunità.
Il terzo passo è quello che riguarda il ripescaggio del potenziale e la sua attualizzazione. Le comunità sono spesso, per nevrosi burocratica o per frantumazione psicotica, luoghi di spreco delle risorse umane, istituzionali, professionali ed ambientali. Scovare, rimettere in moto e sviluppare le risorse potenziali è un grande compito che l'Animazione può svolgere.
Una delle sfide del XXI secolo è quella del ripristino nelle comunità intermedie (territoriali o d'interesse) delle capacità di proteggere, creare identificazione ed appartenenza, stimolare relazioni solidali.
La sfida ha qualche possibilità di essere vinta non solo perché l'Uomo d'Occidente ne ha bisogno, ma anche perché lo Stato sembra avviato più verso un ridimensionamento di tipo federativo, piuttosto che verso un'ampia pervasività neo-imperiale.
L'Animazione può essere una delle pratiche che faranno pendere la bilancia.

10.4.1- Scheda 7: Animare l’informazione: il centro d’informazione come struttura relazionale

A- La città come “corpo”: il territorio in metafora

Le strade come arterie, il mercato come intestino, la fortezza come “braccio” armato, la chiesa come luogo dell’anima, la piazza come cervello, e parola, la biblioteca e il museo come memoria: la polis,

---

e più recentemente su Contessa G. “DALL’ETÀ DI VULCANO ALL’ETÀ DELLA LUCE”, Clup. Milano, 1989.

l'urbe, la città–castello medievale, la città rinascimentale, sono sempre caratterizzate dall'unità.
Un'unità correlata ad una gerarchia di valori integrati, che espungevano o reprimevano le diversità (ostracismo, persecuzione, pogrom, inquisizione, caccia alle streghe, scissioni, autonomismo, corporazioni, ecc.). La città e il territorio sono sempre stati "luoghi di unità" ad ogni costo; la violenza un sistema per differenziare le unità.

B- Capitalismo, democrazia, psicosi

L'epoca moderna è caratterizzata dal capitalismo/industrialismo. Tale fenomeno favorisce una forte divisione del lavoro, e dunque sociale. La prima ipotesi di contraltare al processo di segmentazione è stato il totalitarismo. Fallita questa ipotesi, è emersa la democrazia come strumento politico per "tenere insieme le differenze". Il sistema di produzione industriale spinge al massimo la parcellizzazione; la democrazia consente di evitare sia la barbarie anarchica medievale, sia il totalitarismo. La città perde unità e diventa arcipelago; l'identità si annebbia fino a scivolare nella psicosi. Città e territori psicotici, le cui parti sono svincolate sia fra loro, sia dalla realtà. Ogni classe, ceto, gruppo, sottogruppo, si ritaglia la sua città nella città; i percorsi si spezzettano e si atomizzano, a cavallo fra la polis ed il tempo libero, il dentro e fuori città. Le differenze non sono in conflitto (se non nei casi estremi, come la delinquenza e il terrorismo), ma non con-vivono, cioè vivono dis-integrate.
Le differenze esistono in parallelismi estranei, percorsi che sfiorano appena: la psicosi individuale è metafora della psicosi urbana, e viceversa.

C- Era post-industriale e nuovi servizi territoriali

Gli anni Settanta hanno visto (sia da sinistra che da destra), gli ultimi tentativi di ricostruzione totalitaria della parcellizzazione industriale. O se si vuole, la risposta anticipata alle esigenze di ricomposizione del nascente Evo post-moderno. L'epoca del computer esige il ricorso ad una qualche forma di unità. Non certo un'unità totalitaria (ipotesi peraltro non sconfitta, ma sempre in agguato), né un'unità nell'omogeneità sul tipo di quella medievale o proto-industriale: ma un'unità fondata sulla "democrazia delle differenze". Una democrazia confederale pattizia, fondata sulle "connessioni" fra sistemi che si integrano mediante "scambi di bit".
Il post-industriale si basa su un'ipotesi di arcipelago cablato, il cui simbolo è il lavoro domestico mediante una rete di computers.

L'operatore può stare separato (cioè differente), purché sia connesso.
I nuovi servizi territoriali non sono dunque "luoghi d unità" (un centro dove tutti fanno sport, una scuola dove tutti studiano, una fabbrica dove tutti lavorano, ecc.).
Così come i nuovi prodotti non sono più "di massa", uguali per tutti. Segmentazione per "target", flessibilità, articolazione, sineresi provvisorie e ricombinazioni permanenti, sono i caratteri del post-moderno.
Tali caratteri consentono la massima differenziazione, insieme alla massima unità.
Ciò che rende possibile questa rivoluzione è la tecnologia dell'informazione. I nuovi servizi territoriali sono dunque "luoghi di passaggio dell'informazione". Il territorio diventa come un "puzzle di chips"; un grande computer attraversato da informazioni. Ma un computer della quinta generazione, capace di auto-rinnovarsi.
La città dei "servizi" è una città di "servizi informativi", che consente alle sue cellule di essere collegate e di mutare in continuazione.
Più informazioni significa più potere (cioè più controllo o più possibilità): il computer che tratta più informazioni è quello "più capace".
Lo scorcio del Secondo Millennio sarà caratterizzato dalle strategie di raccolta e distribuzione delle informazioni.

D- L'informazione trasforma il territorio, il modo di viverci e di governarlo

Le strade perdono gradualmente la funzione di arteria, perché occorre sempre meno spostare i corpi; le arterie sono le reti telematiche. Molte merci vengono scambiate "per posta": il mercato è sempre meno un luogo e sempre più un processo informativo.
La sicurezza viene sempre più garantita da sistemi informativi (allarmi, cerca-persone, salva-vite, sistemi radar, ombrello spaziale, ecc.). Alle parole "faccia a faccia" si sostituiscono onde radio, telefoni, giornali di carta e video, immagini. L'istruzione si programma e si distribuisce per posta.
Il governo della città si appresta ad assumere funzioni di "smistamento delle informazioni" e di "trattamento delle informazioni". Invece che produttore di beni e servizi, il governo deve servire alla città informazioni e connessioni.
Scelte più "hardware", cioè strutturali, saranno sempre meno accettabili perché in contrasto con le esigenze di flessibilità e diversificazione della società post-moderna.

E- Il Centro di Informazione e la sua “Animazione”

Il Centro d’Informazione per i giovani è un servizio post-moderno. Esso raccoglie e distribuisce informazioni; favorisce le connessioni; stimola l’integrazione (anche se transitoria) delle diversità. Tuttavia la raccolta e la distribuzione delle informazioni non sono compiti “neutrali” o “apolitici”. Rispondono anzi a scelte precise.
L’over-dose di informazioni è infatti un pericolo: il computer si blocca e il “corpo” territoriale non trova il filo per evitare la psicosi. Il Centro va dunque “animato”, secondo precise strategie.
Eccone alcune:

- a- OSSERVATORIO DEL BENESSERE [divulgare in modo continuo l’andamento di indicatori di benessere o malessere; qui l’informazione viene usata per SENSIBILIZZARE la città]
- b- VALUTAZIONE DELLA QUALITÀ DEI SERVIZI [dare informazioni sui risultati e le prestazioni offerte dai servizi sociali; qui l’informazione ha lo scopo di stimolare i cittadini a VALUTARE e GIUDICARE]
- c- STIMOLAZIONE DEL POTENZIALE E DEL POSSIBILE [dare informazioni sul carattere delle varie offerte per i giovani, segnalando le possibilità concrete; l’informazione ha qui un ruolo di ORIENTAMENTO]
- d- ATTIVAZIONE DI CONTATTI [informare evidenziando i percorsi “d’incontro”; obiettivo: informare per CONTENERE]
- e- ATTIVAZIONE DI COOPERAZIONI [informare evidenziando le possibili economie di scala e sinergie; obiettivo: informare per AGGREGARE].

10.5- Orientamento, valutazione del potenziale, imprenditorialità

Una delle aree che sta registrando i maggiori cambiamenti nel passaggio alla società post-moderna è quella del lavoro. Tutte le analisi e le osservazioni fino ad oggi testimoniano che:

- è finita l'era della fedeltà al lavoro, che gli individui cambieranno più volte nel corso della vita;
- la maggior parte dei lavori diffusi dopo il 2000 non sono oggi ancora nati, il che significa ri–orientare i sistemi di scelta degli iter formativi e delle aspirazioni al lavoro;
- aumenterà a dismisura la libera professione e la piccola imprenditorialità.

Questi cambiamenti epocali suggeriscono la necessità, fin d'ora presente, di una nuova concezione del lavoro e di nuove figure professionali di interfaccia fra giovani e lavoro. La nuova concezione del lavoro consiste nell'abbandono del legame culturale

e psicologico fra lavoro e sicurezza, e nella riscoperta del bisogno di esplorazione e intrapresa che la società moderna aveva riservato alle élites. Il legame fra lavoro industriale e sicurezza era un'estensione del precedente legame esistente fra lavoro agricolo e sicurezza, senza nemmeno l'incognita del maltempo. Il legame fra lavoro, esplorazione e intrapresa rimanda invece all'economia della caccia, del commercio o della pastorizia. Tutte attività legate al viaggio, allo spostamento, all'intrapresa fondata sull'esplorazione e la ricerca di sempre nuovi terreni di caccia, pascoli, mercati. Secoli di economia stanziale, prima agricola e poi industriale, hanno fatto smarrire la dimensione psicologica dello spostamento, riservata perlopiù al tempo libero, che pure è connaturata all'uomo non meno della stanzialità. Ora si tratta di ripescare in milioni di individui la possibilità di una nuova concezione del lavoro come mobilità. Il passaggio sarà facilitato dal fatto che questa mobilità sarà più mentale che fisica: la telematica ci consentirà di cambiare spesso lavoro, di inventarci nuovi mestieri, di assumerci dei rischi professionali o imprenditoriali stando sempre nel salotto di casa.

Ciò che ci servirà sempre più, ma che ci serve già ora, sarà una conoscenza immediata dei mutamenti del mercato del lavoro e del mercato delle merci e dei servizi, da una parte; dall'altra, una conoscenza precisa dei nostri desideri, delle nostre motivazioni, delle nostre attitudini e delle nostre potenzialità. La scuola odierna è organizzata in modo da lasciarci ciechi di fronte al mercato, ma sordi circa le nostre reali aspirazioni e capacità.

Occorreranno professioni di interfaccia fra i lavoratori ed il mercato, e i professionisti dell'Animazione si candidano da ora in questa categoria, anche per le esperienze già accumulate negli Anni Novanta.

Sono ormai numerosi i casi di coinvolgimento dell'Animazione nei problemi dell'orientamento scolastico e professionale, della valutazione del potenziale, della promozione dell'imprenditorialità[86], perché questa pratica può ricorrere con professionalità alle tecniche ludiche e di attivazione culturale che sono le più efficaci per un'utenza giovanile e non occupata.

Far scoprire ai giovani cosa realmente desiderano dal lavoro; stimolare in loro la curiosità e la motivazione a mobilitarsi verso il lavoro; far loro annusare l'odore del rischio imprenditivo; aiutarli a conoscere veramente le proprie risorse ed i propri limiti; quale altra

---

[86] Possiamo citare le esperienze italiane legate ai Centri di Iniziativa Locale per l'Occupazione–CILO, che hanno visto la creazione di figure intermedie – definibili come animatori – di collegamento e promozione fra i giovani ed il mercato del lavoro. Ma anche le Botteghe per l'inserimento al lavoro attivate in molte grandi città come Milano, Torino, Bologna; ed ancora il Progetto POLO, nei quali l'Animazione è stata trainante. Cfr. Contessa G. (a cura di) "FRATTALI E OLOGRAMMI DELLA DISOCCUPAZIONE", Clup, Milano, 1987 e Montanari F. (a cura di) "I CILO, CENTRI DI INIZIATIVA LOCALE PER L'OCCUPAZIONE", F. Angeli, MIlano, 1990.

professione ha strumenti più efficaci dell'Animazione per questi obiettivi, oggi?

10.6- L'area del disagio

Quest'area viene volutamente inserita per ultima, per indicare la sua sostanziale marginalità, in termini quantitativi, nel panorama dell'Animazione. La marginalità è solo quantitativa, perché in termini di qualità il settore del disagio vede l'impegno di molti qualificati animatori professionali. Tuttavia, ora che qua e là serpeggia l'idea perniciosa di codificare la figura di un animatore sociale, cioè socio-assistenziale, da impegnare nel solo settore del disagio, ritengo importante ribadire il concetto di marginalità, quando non inesistenza, di questo settore. Intanto perché, fortunatamente, la popolazione a disagio è in quantità molto inferiore di quella in normale stato di agio. Pensare ad un animatore con un mercato dei bisogni tanto ristretto, significa ridurre il futuro della professione.
In secondo luogo perché i bisogni dei soggetti a disagio sono di carattere primario, assistenziale o terapeutico, e dunque l'Animazione, pur utile, sarà sempre aggiuntiva in questo settore: assistenti, educatori, terapeuti, saranno sempre i più essenziali al disagio di quanto lo saranno gli animatori.
In terzo luogo perché non esiste un'Animazione per soggetti a disagio, così come non esiste un'Animazione per neri, un'Animazione per motociclisti, o un'Animazione per gemelli. Se definiamo, come credo abbia fatto questo libro, l'Animazione per le tecniche che usa in modo specifico e professionale, ne deriva che essa si declina in contesti diversi per utenti sempre diversi, ma ricorrendo agli stessi metodi ed alle stesse tecniche. Fare Animazione con un gruppo di giovani tossicodipendenti, un gruppo di giovani pastori, un gruppo di fotomodelle, implica fare sostanzialmente le stesse cose, declinate tuttavia nelle diversità dei contesti e degli utenti. I quali ultimi non sono diversi in quanto categorie, ma in quanto persone: un handicappato fisico, un'anziana autosufficiente, un campione di pallacanestro, un extracomunitario, un'attrice porno reagiscono all'Animazione in modi diversi non in quanto appartenenti alla categoria dei sofferenti o dei felici, ma in quanto persone. Forse fare Animazione in una comunità per malati terminali di AIDS implica fare attività ludiche o espressive diverse dal fare Animazione con un gruppo di operai pigri? A parte le difficoltà di entrambi a fare movimenti, le diversità non si vedranno. Certo, ovunque e con qualsiasi utenza l'animatore operi, deve conoscere bene il contesto ed in special modo gli utenti come persone (non come categoria), ma questo sforzo non ha nel settore del disagio più specificità che nei settori dell'agio. Semmai, va detto che l'utenza a disagio, specie quella

più grave, presenta un coinvolgimento emotivo, una serie di difficoltà e di responsabilità che consigliano un ricorso degli animatori (ma anche di altre professioni) a rotazione. Nessun animatore dovrebbe lavorare nello stesso settore per più di 3/4 anni, specie se si tratta di un settore ad elevato tasso di stress.
Premesso tutto ciò, anche il settore del disagio offre qualche nuova frontiera. La prima, molto specialistica, riguarda i programmi terapeutici per malati di Alzheimer, nei quali gli animatori, sotto la guida del medico ed in affiancamento con altre professioni, possono dare un contributo (forse) alla riduzione dell'accelerazione del processo degenerativo. Non vi sono prove certe di questa ipotesi, ma sono in atto parecchie sperimentazioni per questi pazienti, per i quali – va detto – non esistono al momento grandi alternative. La seconda, molto più generale, riguarda gli ospedali. Non i reparti pediatrici, nei quali è abbastanza diffusa la prassi dell'Animazione, ma in tutti i reparti di media e lunga degenza. L'idea è venuta per primo a F. Fellini, che ci piace ricordare in chiusura del libro. Durante l'inizio della sua degenza a Rimini disse ai giornali che riteneva indispensabili degli animatori di corsia perché la noia del tempo passato in ospedale era più pericolosa della malattia. Una battuta forse, ma anche un orizzonte aperto da un artista che forse non sapeva, ma intuiva, che il benessere psicologico (l'espressione del potenziale e la coscienza dei desideri) sono fattori auto-immunizzanti di importanza cruciale.

10.7- L'occupazione e l'impresa di Animazione

Si fa un gran parlare oggi di disoccupazione giovanile, ma non si riesce a vedere né nel "nuovo" né nel "vecchio" alcuna iniziativa concreta. Nessun governo locale (la Lombardia svetta per insipienza) riesce a capire che esistono enormi spazi d'azione locale per favorire l'occupazione, purché esistano strategie e volontà politiche intelligenti.
Il caso degli animatori è paradigmatico. Tutte le ricerche sull'occupazione convengono che l'Animazione è in ascesa, come le altre professioni dei servizi immateriali. Il mercato dei Servizi chiede animatori che AIATEL stima intorno alle 30.000 unità in Italia, delle quali circa 3.000 in Lombardia. La stessa regione legifera nel piano socio-assistenziale circa la presenza dell'animatore nelle case di riposo, indicando un fabbisogno di circa 1000 animatori in quel settore.
Da trent'anni gli animatori lavorano senza una normativa e per la maggior parte in precariato, dentro un mercato del lavoro selvaggio (basta ricordare il grande settore turistico), con sacche di sfruttamento e dequalificazione più grandi di molti settori meno delicati. Ebbene, finora, malgrado lo stato abbia indicato nel repertorio delle qualifiche ben 4 tipi di animatori (polivalente,

turistico, di comunità e per anziani) nessuna regione ha ancora legiferato sulla professione dell'animatore, né ha studiato iter formali di selezione e preparazione.
Una legge regionale sulla professione dell'animatore, che si può fare in un mese (se non si usano le procedure assurde della regione Lombardia), significa subito 3000 posti di lavoro regolare in Lombardia e 30.000 nel Paese.
Stanno finendo il ventesimo secolo ed il secondo millennio. Sta morendo la leadership dell'Occidente. Sta forse declinando il concetto di stato nazionale. Sta cambiando tutto, insomma, e l'Animazione non può chiamarsi fuori.
Chi fa Animazione oggi è ancora impregnato dell'idea dello stato assistenziale: cioè di una cultura e di un tempo libero controllati, attraverso la beneficenza, dallo stato. Chi fa Animazione sogna ancora un bel "posto" pubblico, o almeno una convenzione secolare con il potere pubblico. Questa visione della professione, organica al potere, oltre che culturalmente povera è miope, cioè senza futuro.
Qualunque sia la nostra ideologia di riferimento, un fatto elementare è incontestabile: i bisogni immateriali, nelle società avanzate, aumentano in progressione geometrica, mentre i bilanci degli stati, per quanto floridi (e il nostro non lo è) sono non più allargabili. Mentre dunque il Welfare State, se non morirà, sarà circoscritto ai bisogni materiali, il prossimo secolo vedrà una competizione sul libero mercato fra beni materiali e servizi immateriali. Lo Stato penserà ai bisogni primari, mentre i bisogni secondari (cultura, tempo libero, arte, divertimento, ecc.) dovranno essere soddisfatti dai cittadini, singoli o aggregati. Il bilancio familiare dovrà essere suddiviso fra l'acquisto della nuova TV o del maglioncino alla moda, e la partecipazione ad un programma di Animazione e la visita ad una mostra.
Se ciò è vero, l'Animazione per sopravvivere deve sempre più trasformarsi in impresa (come hanno già fatto l'editoria, lo show businnes, il turismo), entrare nel mercato dei bisogni immateriali e competere con tutte le offerte alternative.
Per arrivare a questo, il cammino sarà lungo ma AIATEL si è già messa in viaggio.

ALLEGATO 1

PROPOSTA AIATEL PER UNA LEGGE SUL RICONOSCIMENTO DELLA FIGURA PROFESSIONALE DELL'ANIMATORE POLIVALENTE (1989)

Art.1- Finalità

La Regione..., al fine di favorire la crescita e lo sviluppo delle comunità locali, l'integrazione sociale e culturale, l'attenuazione delle disuguaglianze sociali o geografiche di accesso alla cultura, la partecipazione responsabile alla vita collettiva, riconosce la professione dell'ANIMATORE POLIVALENTE come agente di tale sviluppo, ne tutela l'esercizio professionale presso enti pubblici e organizzazioni private e ne promuove la formazione e l'aggiornamento, concordemente a quanto disposto in materia dalla normativa nazionale e comunitaria.

Art.2- Definizione della professione dell'animatore polivalente

È ANIMATORE POLIVALENTE chi, per professione coordina o gestisce attività socio-culturali e ricreative finalizzate al benessere psicofisico, al protagonismo ed allo sviluppo del potenziale delle persone, dei gruppi, delle comunità, utilizzando il metodo scientifico-professionale e le tecniche ludico-ricreative e di attivazione culturale, nel rispetto dei diritti e dei bisogni dell'utenza.

Art.3- I settori di intervento dell'animatore polivalente

L'ANIMATORE POLIVALENTE esercita la sua professione nei settori della cultura, sport, tempo libero, turismo, gioco, attività espressive, informazione, prevenzione del disagio sociale, progetti giovani, circoli ricreativi e centri di aggregazione (giovani, adulti, anziani, comunità, centri Informazione, CILO, ecc.) ed in tutti gli altri settori nei quali le sue tecniche specifiche siano richieste.

Art.4- Albo professionale

1. La Regione... istituisce un Albo Regionale degli ANIMATORI POLIVALENTI abilitati alla professione.

2. Possono richiedere l'iscrizione all'Albo Regionale in via automatica coloro i quali possiedono i seguenti requisiti:
   a- compimento del 18° anno di età;
   b- diploma di scuola media superiore;
   c- frequenza con esito favorevole di un corso di formazione professionale di almeno 1000 ore per la qualifica di Animatore Polivalente, riconosciuto dalla Regione o dalla Comunità Europea;
   d- cittadinanza italiana o di altro Stato membro della Comunità Europea.
3. In via transitoria, e per i tre anni seguenti l'attivazione di un apposito corso regionale o riconosciuto, coloro che, in mancanza del titolo, desiderano accedere all'Albo, potranno sostenere un esame di ammissione, secondo le modalità della presente Legge.
4. L'esame di ammissione all'Albo consisterà in una prova scritta e in un colloquio orale su materie attinenti le abilità professionali dell'ANIMATORE POLIVALENTE.
5. Per accedere all'esame di ammissione è necessario presentare apposita domanda contenente le certificazioni dei seguenti requisiti: compimento del 18° anno di età; cittadinanza italiana o altro stato membro della Comunità Europea; diploma di scuola media superiore; almeno 300 ore di formazione specifica; almeno 700 ore di lavoro di Animazione professionale.

Art.5- Requisiti necessari per l'iscrizione all'albo professionale (accertamento dell'idoneità tecnico-professionale)

1. L'accertamento dell'idoneità tecnico-professionale ai fini dell'iscrizione all'Albo Regionale di cui all'art.4 della presente Legge è delegato alla Regione.
2. La Regione cura la tenuta e l'aggiornamento degli elenchi degli idonei all'esercizio della professione di ANIMATORE POLIVALENTE.
3. Per l'accertamento dell'idoneità per l'iscrizione all'Albo, e per la gestione dello stesso Albo, la Regione nomina una Commissione d'esame composta da:
- il Presidente della Regione, o un suo delegato che la presiede;
- un funzionario dell'Assessorato al Lavoro e Formazione Professionale della Regione;
- almeno un rappresentante delle organizzazioni professionali di categoria maggiormente rappresentative a livello regionale e/o nazionale;
- almeno un esperto di livello nazionale, autore di testi di argomento relativo all'Animazione.

4. Per ogni membro della Commissione, ad eccezione del Presidente, è nominato un membro supplente.

5. Le funzioni di segretario della commissione sono svolte da un funzionario della Regione.
6. La Commissione dura in carica un triennio ed i suoi componenti possono essere riconfermati.
7. Ai componenti della Commissione esaminatrice sono corrisposte le indennità di presenza nella misura di...

Art.6- Obblighi amministrativi per l'esercizio dell'attività

1. L'esercizio della professione di ANIMATORE POLIVALENTE è subordinato al rilascio di autorizzazione da parte del Comune ai sensi dell'art. 123 del R.D. 18 giugno 1931 n.773.
2. Per ottenere l'autorizzazione di cui al comma precedente, l'interessato deve presentare domanda al Comune di residenza, indicando la professione che intende esercitare e corredarla della seguente documentazione:
- certificato generale del Casellario Giudiziario;
- certificato medico, non anteriore a tre mesi dalla presentazione della domanda, da cui risulti l'idoneità psico-fisica all'esercizio della professione;
- attestato di iscrizione all'Albo Professionale Regionale.
3. L'autorizzazione è concessa con l'osservanza di quanto disposto dagli artt.11 e 12 del R.D. 18 giugno 1931, n.773 e deve indicare la professione per la quale è rilasciata, con le eventuali specializzazioni e limitazioni.
4. L'autorizzazione ha validità triennale ed è rinnovata dietro presentazione di domanda; alla scadenza di ogni triennio per il rinnovo dell'autorizzazione deve essere presentato il certificato medico di cui al comma 1, lett b.
5. Ferme restando le competenze dell'Autorità di Pubblica Sicurezza, l'autorizzazione è sospesa fino a 6 mesi o revocata dal Comune quando, per constatata inefficacia di ammonizioni precedenti o per sopravvenuta diminuzione delle capacità del titolare o per altre cause, il provvedimento sia ritenuto necessario o utile nell'interesse dell'Animazione e dei suoi utenti.
6. L'autorizzazione è altresì revocata allorché l'interessato perda uno dei requisiti in base ai quali venne rilasciata.
7. La sospensione o revoca dell'autorizzazione può essere disposta per i motivi sopra indicati anche su richiesta del Comune.
8. Il Comune deve comunicare alla Regione i provvedimenti di rilascio, sospensione o revoca delle autorizzazioni per la Professione di cui alla presente Legge.
9. L'uso della qualifica di ANIMATORE POLIVALENTE è riservato a coloro che sono iscritti negli elenchi degli idonei all'esercizio della Professione di cui all'art.4.

Art.7- Formazione professionale

1. La Regione provvede alla formazione professionale e all'aggiornamento dei soggetti di cui all'art.2 della presente Legge, o direttamente, o attraverso enti convenzionati o corsi riconosciuti.
2. L'ammissione ai corsi organizzati ai sensi del comma precedente, può essere subordinata al superamento di una prova attitudinale.

Art.8- Norme per l'assunzione di animatori e la costituzione di imprese di Animazione

1. La Regione promuove la presenza degli animatori in ogni Comune, anche con appositi finanziamenti.
2. In materia di assunzioni di animatori è obbligatorio per gli Enti Pubblici prevedere come requisito indispensabile nei bandi di concorso, l'iscrizione dei candidati all'Albo Regionale di cui all'art.4.
3. Nei casi di convenzioni ed appalti relativi a servizi e progetti che richiedono animatori, l'Ente Pubblico è tenuto a richiedere che gli animatori dell'ente convenzionato o appaltatore si avvalga di animatori iscritti all'Albo regionale.
4. Le organizzazioni private che assumono o offrono prestazioni professionali ad animatori devono accertarsi che questi siano regolarmente iscritti all'Albo regionale.
5. Le imprese che offrono servizi di Animazione devono poter disporre di una maggioranza di operatori regolarmente iscritti all'Albo regionale.

ALLEGATO 2

DOCUMENTO CONCLUSIVO DEL CONVEGNO NAZIONALE “PROFESSIONE ANIMATORE” (1990)

Per ANIMAZIONE si intende un'azione sociale, culturale e ricreativa, anche a carattere di "prevenzione primaria".

Essa ha come area principale di intervento il "tempo libero" per ogni età, le "politiche giovanili", le "politiche culturali" e come ambito il "territorio", nelle sue diversificate espressioni.

Destinatari di questa azione sono i soggetti, visti all'interno di gruppi o di aggregazioni più vaste.

Le finalità dell'Animazione sono:
- l'aggregazione,
- la partecipazione,
- la crescita socio-culturale,
- lo sviluppo, in genere, delle persone, dei gruppi, delle comunità.

Metodi usati sono tutti quelli che, nel rispetto dei diritti e dei bisogni delle persone, raggiungono le finalità sopra espresse attraverso mezzi e strategie d'intervento ludico-ricreative e socio-culturali.

Quest’azione sociale viene attuata da professionisti che abbiano adeguate competenze, maturate attraverso particolari e pluriennali iter formativi, integrati da tirocini operativi "sul campo", in connessione con tutte le espressioni della vita sociale.

L'attività di Animazione può essere svolta anche in forma volontaria e gratuita, purché con adeguati livelli di competenza e di formazione.

1. Il convegno chiede che si arrivi alla promulgazione di una Legge che riconosca e regolamenti la Professione di animatore.
2. Si chiede al Parlamento e alle Regioni che la normativa specifica che riguarda i servizi e programmi sociali, culturali, ricreativi, e di prevenzione preveda l'inserimento della figura professionale dell'animatore nelle Leggi da emanare o già emanate.

3. Alle Regioni si chiede l'istituzione di elenchi pubblici degli animatori professionali, delle cooperative e delle associazioni di animatori e dei formatori degli animatori. Laddove esistano già elenchi attivati da una legislazione peculiare, si chiede che vengano accreditati anche gli animatori singoli o aggregati già operanti nell'ambito specifico. Le organizzazioni presenti nei suddetti elenchi si impegnano ad aggiornarli periodicamente sui propri avanzamenti professionali.
4. Agli Enti Locali di primo e secondo grado si chiede di inserire negli appalti e nelle convenzioni concernenti l'area di intervento dell'Animazione soltanto gli operatori presenti nell'elenco sopra citato.
   Si chiede inoltre agli enti stessi di rendere trasparenti le procedure e le motivazioni di attribuzione dei lavori.
5. Si richiede ai Sindacati di riconoscere e tutelare l'area professionale dell'Animazione, al fine di garantire gli interessi e l'operato degli animatori e inoltre di inserire le varie qualifiche pertinenti nell'ambito dei contratti collettivi nazionali e regionali di lavoro presenti e futuri.
6. Si chiede che ciascuna Regione istituisca almeno una scuola pubblica o riconosciuta di formazione di base per animatori.
7. Si chiede all'Università di istituire,all'interno delle facoltà umanistiche, corsi, seminari e insegnamenti concernenti l'Animazione.
8. Si chiede al Ministero delle Finanze di riconoscere agevolazioni fiscali sulle attività legate all'Animazione socio-culturale e socio-ricreative.
9. Il convegno auspica che gli animatori si dotino di un codice deontologico.

Infine

Si auspica che gli animatori e le organizzazioni di animatori professionali si aggreghino nella SIA (Società Italiana Animazione) che è attualmente l'unica confederazione rappresentativa degli animatori italiani.
Si invita la SIA ad individuare la strategia e le procedure necessarie ad attivare e gestire le linee del presente documento.

ALLEGATO 3

CODICE DEONTOLOGICO DELL'ANIMATORE PROFESSIONALE (APPROVATO DALLA S.I.A.)

A- Norme a tutela dell'utente

1. L'utente ha il diritto alla difesa della propria privacy mediante la garanzia del segreto professionale: nulla di ciò che avviene alla presenza dell'animatore, mentre questi svolge il proprio compito professionale, può essere divulgato a terzi in forma nominativa, salvo nei casi di professionisti a loro volta soggetti al vincolo del segreto professionale.
2. L'utente ha il diritto alla propria libertà ed integrità psicofisica. L'animatore non può costringere l'utente ad alcunché; egli deve altresì astenersi da rapporti personali privati al di fuori della relazione di lavoro. L'utente deve scegliere liberamente di lavorare con l'animatore e deve essere lasciato libero di comportarsi come crede e di sottrarsi in ogni momento all'attività di Animazione.
3. L'utente ha il diritto a fruire di una accertata competenza professionale: l'animatore non può in nessun modo impegnarsi in ruoli o funzioni per cui non sia specificatamente preparato.
4. L'utente ha il diritto all'informazione precisa ed esauriente circa le attività di Animazione nelle quali viene coinvolto.

B- Norme a tutela del committente

5. Il committente ha diritto alla riservatezza, che deve essere garantita mediante il rispetto del segreto professionale: nulla di ciò che viene detto dal committente deve essere divulgato a terzi senza esplicita autorizzazione.
6. Il committente è il titolare dell'intervento di Animazione: ogni relazione, articolo, saggio, rapporto che divulga l'intervento in forma che consenta il suo riconoscimento deve essere esplicitamente autorizzato.
7. Il committente ha il diritto a fruire di un'accertata competenza: l'animatore deve astenersi dal fornire prestazioni per le quali non ha specifica preparazione. La veridicità del curriculum vitae fornito dall'animatore è un obbligo non derogabile.

C- Norme a tutela dei colleghi

8. L'animatore deve astenersi da ogni atto lesivo del buon nome dei colleghi; altresì deve astenersi da ogni accusa o critica, a meno che non sia in grado di provarne la fondatezza.
9. L'animatore non può prestare la propria opera professionale ad un costo inferiore a quello previsto dai contratti sindacali o dalle tariffe professionali fissate annualmente dalla S.I.A.
10. Le organizzazioni di animatori non possono retribuire i propri animatori a costi inferiori da quelli sindacali o da quelli fissati annualmente dalla S.I.A.
11. L'Animatore non può prestare la propria opera gratuitamente laddove questo pregiudichi la retribuzione di altri animatori.

D- Norme a tutela della dignità professionale

12. L'Animatore non deve, nella sua veste professionale, prestarsi a favore di Partiti, gruppi politici o candidati ad elezioni.
13. L'Animatore deve astenersi dal prestare la propria opera per incarichi diversi da quelli della sua mansione.
14. L'Animatore non deve in nessun caso mettere in atto comportamenti considerati illegali dalla legislazione penale o civile dello Stato Italiano.

Poiché nessun codice diventa operante senza la previsione di sanzioni, si ipotizza che queste siano comminate dal Consiglio Direttivo della S.I.A. mediante azioni e reprimende pubbliche.

Norme, procedure e sanzioni riguardanti l'applicazione del codice per i soci della S.I.A.

1. Il socio S.I.A. deve astenersi da ogni atto lesivo del buon nome della S.I.A.; altresì deve astenersi da ogni accusa o critica a meno che non sia in grado di provarne la fondatezza.
2. Nessun socio S.I.A. può organizzare e promuovere attività di aggregazione e/o rappresentanza politico-sindacale di animatori al di fuori della S.I.A. e senza l'autorizzazione degli organi statutari preposti.

Procedure

Nel caso di violazioni al presente codice deontologico, verso i soci S.I.A. verrebbe attuata la seguente procedura:

1. istruttoria su iniziativa del C.D., di un Delegato, o su segnalazione di almeno 5 soci effettivi;

2. decisione motivata da parte del C.D.;
3. decisione definitiva dei Probiviri su ricorso del sanzionato.

Sanzioni

Le sanzioni comminabili sono le seguenti, da scegliere in relazione alla gravità della trasgressione:

1. censura pubblica con richiesta di cessazione del comportamento trasgressivo;
2. multa pecuniaria con richiesta di cessazione del comportamento trasgressivo;
3. radiazione dalla S.I.A. per indegnità.

ALLEGATO 4

LA QUALITÀ DELLA FORMAZIONE DEGLI ANIMATORI STANDARD MINIMI CERTIFICATI DALLA S.I.A. (1992)

Il presente documento intende proporre un sistema di certificazione gestito dalla S.I.A. per la qualità dei formatori e degli Enti di formazione degli animatori.
La S.I.A. attiva a partire dal 1992 i seguenti registri nazionali, impegnandosi a pubblicizzarli presso gli Enti Locali:
1- registri formatori
2- registro Enti di Formazione
Tali registri hanno la funzione, in via transitoria, di garantire l'utenza circa la qualità dei formatori singoli e degli Enti che promuovono formazione di animatori. In termini strategici essi potranno diventare pubblici, ove adottati dalle Regioni. Nei casi in cui queste avviassero un loro Registro la S.I.A. auspica che l'eventuale Comitato di Ammissione possa prevedere la presenza di un socio della delegazione locale.

A- *Registro Nazionale Formatori*

1. La S.I.A. attiva un Registro Nazionale Formatori di Animatori cui sono ammessi quei Formatori che rispondano ai requisiti minimi seguenti.
2. Ogni formatore ammesso al Registro viene segnalato col tipo di insegnamento che la SIA ha certificato.
3. Esistono due categorie di formatori ammissibili: i formatori docenti e i formatori tecnici.
4. I formatori docenti sono coloro che sono abilitati all'insegnamento di discipline scientifiche o di competenze psicologiche; l'ammissione a questa categoria è subordinata al possesso di una laurea coerente con l'insegnamento praticato.
5. I formatori tecnici sono coloro che sono abilitati all'addestramento tecnico relativo alle capacità strumentali della professione; a costoro non è richiesto alcun titolo di studio particolare, salvo la documentazione che attesti il curriculum relativo alla tecnica che il candidato vuole insegnare.
6. Sia i formatori docenti, sia i formatori tecnici sono ammessi al Registro solo se in grado di documentare la acquisizione, mediante apposite esperienze formative, delle seguenti competenze minime:
   a- conoscenze teoriche relative all'apprendimento degli adulti;

b- abilità tecnico-metodologiche relative all'insegnamento attivo in piccolo gruppo;
c- capacità relazionali e comunicative.

7. I candidati all'ammissione nel Registro devono inviare la scheda apposita, corredata da un breve curriculum e dai certificati (in fotocopia autenticata) comprovanti il proprio curriculum formativo.
8. Il CD nazionale della SIA è responsabile, direttamente o tramite apposita Commissione ad hoc delegata, del vaglio delle candidature e delle ammissioni al Registro.
9. Il CD può decidere l'ammissione al Registro, chiedere ulteriore documentazione al candidato, respingere la domanda. In quest'ultimo caso è obbligatoria una motivazione scritta.
10. I candidati respinti dal CD possono ripresentare la domanda nel seguente anno solare.
11. Il CD nazionale può decidere di cancellare dal Registro quegli operatori che trasgredissero il Codice Deontologico SIA.

Norme transitorie

1. In via transitoria, allo scopo di tutelare coloro che già svolgono in modo continuativo o saltuario un lavoro di formazione di animatori, il CD SIA ammetterà al Registro quegli operatori che possono dimostrare di aver maturato a tutto il 1992 almeno 100 ore di supervisione, docenza o addestramento tecnico presso scuole, corsi, seminari, od enti esplicitamente diretti all'insegnamento dell'Animazione.
2. Nei casi di carenze vistose su alcune aree, l'ammissione al Registro può essere condizionata alla partecipazione dei candidati ad appositi seminari promossi da Enti di Formazione del Registro S.I.A.

B- Registro Nazionale degli Enti di Formazione

1. La SIA promuove un Registro Nazionale degli Enti di Formazione cui sono ammesse le organizzazioni che rispondono ai seguenti requisiti minimi.
2. La forma giuridica dell'organizzazione richiedente deve essere formale: associazione, cooperativa, società.
3. L'organizzazione richiedente deve aver maturato, all'atto della domanda, almeno tre anni di esperienza di formazione di animatori.
4. La domanda deve essere inoltrata da un responsabile, già iscritto come docente al Registro dei Formatori.
5. L'Ente richiedente deve avere come formatori stabili, almeno 4 fra docenti e tecnici, iscritti al Registro dei Formatori.

6. L'Ente richiedente deve documentare la gestione di almeno un'iniziativa formativa di 300 ore.
7. L'Ente candidato all'ammissione nel Registro deve inviare la scheda apposita, corredata da una breve presentazione e dai documenti comprovanti la propria attività formativa.
8. Il CD nazionale della SIA è responsabile, direttamente o tramite apposita Commissione ad hoc delegata, del vaglio delle candidature e delle ammissioni al Registro.
9. Il CD può decidere l'ammissione al Registro, richiedere ulteriore documentazione all'Ente, respingere la domanda. In quest'ultimo caso è obbligatoria una motivazione scritta.
10. I candidati respinti dal CD possono ripresentare la domanda nel seguente anno solare.

Norme transitorie

Il CD in via transitoria, in considerazione del contesto locale e della necessità di sviluppare attività stabili di formazione nelle regioni più piccole o prive di attività formative specifiche, derogare alle norme di cui ai punti 5 e 6.

LA BIBLIOTECA DELL'ANIMAZIONE

Vengono qui presentati solo i contributi a contenuto strettamente animativo. Sono dunque esclusi i libri sugli strumenti (gioco, teatro, musica, ecc.) che possono avere una funzione polivalente.
Ugualmente sono esclusi i volumi sul tempo libero, i giovani, gli anziani, ecc. che contengono cenni sull'Animazione.
Per brevità, sono segnalati solo gli articoli dell'autore, ma una biblioteca completa dovrebbe contenere tutte le annate dal 1961 della rivista "Tempo sereno", più tardi chiamata "Animazione ed Espressione" (La Scuola Ed. Brescia); tutte le annate, dal 1971, della rivista "Animazione Sociale" (EGA, Torino); e tutti i numeri, dal 1993, della rivista "Animazione e Promozione Sportiva" (CSI, Roma).

AA.VV. "LE BOTTEGHE DELLA FANTASIA", Emme, Milano 1973

AA.VV. "ATTIVITÀ DI ANIMAZIONE E SOCIALIZZAZIONE NELLA SCUOLA DELL'OBBLIGO", La Scuola, Brescia, 1977

AA.VV. "L'ANIMAZIONE SOCIO-CULTURALE", Le Monnier, Firenze, 1978

AA.VV. "L'ANIMAZIONE STRUTTURATA", CPE, Modena, 1980

AA.VV. "STORIA, TEORIA E PRATICA DELL'ANIMAZIONE SOCIO-CULTURALE", Armando, Roma, 1980

AA.VV. "GIOCO E ANIMAZIONE" , Ed. Thyrus, Terni, 1981

AA.VV. “L’ATTORE CULTURALE: L’ANIMAZIONE NELLA CITTÀ ALLA PROVA DELL’ESPERIENZA”, La Nuova Italia, Firenze, 1990

AA.VV. "ANIMAZIONE", Ave, Roma, 1984

AA.VV. "ANIMAZIONE, PREVENZIONE, VOLONTARIATO, PROTEZIONE CIVILE", Isameps, Milano, 1984

AA.VV. "ANIMAZIONE RURALE", Clesav, Milano, 1985

AA.VV. "ANIMAZIONE IN CITTÀ", Clup, Milano, 1989

AA.VV. "GIOVANI IN PROGETTO", Elle Di Ci, Torino, 1991

Beauchamp A., Graveline R., Quiviger C. "COME ANIMARE UN GRUPPO", Elle Di Ci, Torino, 1988

Benfenati A. "I PROBLEMI PSICO-PEDAGOGICI E SOCIOLOGICI DELL'ANIMAZIONE SCOLASTICA E SOCIO-CULTURALE E LA FORMAZIONE DELL'ANIMATORE", Montefeltro, Urbino, 1984

Bertazzoni E., Volpato G., "L'ANIMATORE SOCIO-CULTURALE:PROFESSIONE DA COSTRUIRE", Bi e Gi, Verona, 1984

Blasich G. "DRAMMATIZZAZIONE NELLA SCUOLA", Elle Di Ci, Torino, 1981

Blasich G. "ANIMAZIONE NELLA SCUOLA E NEL TERRITORIO", Elle Di Ci, Torino, 1983

Bourdoncle F. "TECNICHE DI ANIMAZIONE CON GRUPPI DAGLI 11 AI 15 ANNI", Elle Di Ci, Torino, 1988

Bugada (a cura di) "ANIMAZIONE PREVENTIVA, DALL'ESPERIENZA L'IPOTESI DI UN METODO", Quaderno Percorsi, Associazione S. Martino, 1991

Comoglio M. "IL CICLO VITALE DEL GRUPPO DI ANIMAZIONE", Elle Di Ci, Torino, 1986

Comoglio M. "ABILITARE L'ANIMAZIONE", Elle Di Ci, Torino, 1989

Contessa G. "TEMPO LIBERO E ANIMAZIONE" Animazione Sociale, N.7, 1973

Contessa G. "PER UN'AZIONE D'ANIMAZIONE" Animazione Sociale, N.11, 1974

Contessa G. "NUOVE PROFESSIONI E SPERIMENTAZIONI PEDAGOGICHE: DUE ESPERIENZE" Animazione Sociale, N.12, 1974

Contessa G. "LA QUALITÀ DELLA VITA NEI VILLAGGI-VACANZE" in Turismo Sociale, N.2, 1976

Contessa G. "INIZIATIVE PER ANIMATORI" da Atti del Convegno "Vacanze Ragazzi", 1976, Ass. Assistenza Regione Piemonte

Contessa G. "FORMAZIONE E TEMPO LIBERO" in "Presenza Educativa", di AA.VV., Elle Di Ci, Torino, 1977

Contessa G. "LE ATTIVITÀ DI GRUPPO. ASPETTI PSICOSOCIOLOGICI" in "Attività di Animazione e socializzazione nella scuola dell'Obbligo" di AA.VV., La Scuola, Brescia, 1977

Contessa G. "ANIMAZIONE, FORMAZIONE, TERAPIA. PROPOSTA PER UN CENTRO INTEGRATO DI ZONA" Animazione Sociale, N.21, 1977

Contessa G. "PRESENTE E FUTURO NELL'ANIMAZIONE" in Tempo Sereno, N.87, 1977

Contessa G. "ANIMAZIONE E CAMBIAMENTO" in Tempo Sereno, N.88, 1977

Contessa G. "TECNICHE DI LAVORO SOCIALE E TEATRO" Animazione Sociale, N.26, 1978

Contessa G. "IL II WORKSHOP ITALIANO D'ANIMAZIONE" in Tempo Sereno, N.91, 1978

Contessa G., Ellena A., Salvi P. "ANIMATORI DEL TEMPO LIBERO", SEN, Napoli, 1979

Contessa G., Ellena A. (a cura di) "ANIMATORI DI QUARTIERE", SEN, Napoli, 1980

Contessa G. "ANIMAZIONE E TEMPO LIBERO" su CSI-Flash, N.4, 1979

Contessa G. "LA FESTA: UN'ANALISI PSICOSOCIALE", Animazione Sociale, N.34, 1980

Contessa G. "METODOLOGIE E TECNICHE DELL'ANIMAZIONE", Animazione Sociale, N.39, 1981

Contessa G., Ellena A., Branca PG. (a cura di) "ANIMARE LA CITTÀ" ISAMEPS, Milano, 1981

Contessa G. "LA FORMAZIONE DEI FORMATORI DEGLI ANIMATORI" da Atti I° Simposio Nazionale "Gioco e Animazione nel Mondo", 1981, Città di Torino - CIGI, Ed. Thyrus, Terni

Contessa G. "CENTRI DI ANIMAZIONE SOCIO-CULTURALE", in Atti Convegno "Emarginazione e metropoli", 1981, CCSA – Milano

Contessa G. "FORMAZIONE: ESPERIENZE E PROPOSTE" Animazione Sociale, N. 44-45, 1982

Contessa G. "RAPPORTO SULLA SECONDA CONFERENZA NAZIONALE DELL'ANIMAZIONE ITALIANA" Animazione Sociale, N.46, 1982

Contessa G., Branca PG., Ellena A. (a cura di) "ANIMARE LA CITTÀ" ISAMEPS, Milano, 1982

Contessa G. "L'ANIMAZIONE CULTURALE IN BIBLIOTECA" in "Organizzazione e funzionamento dei sistemi bibliotecari: esperienze e linee di intervento", relazioni tenute al Corso di Aggiornamento Soc. Umanitaria, Milano, 1980, Ed. Unicopli, MI, 1982

Contessa G. "UN PROGRAMMA PER LA FORMAZIONE DI BASE DEI VOLONTARI PER L'ANIMAZIONE" in "Verso uno statuto del volontariato", vol. I, EDB, 1982, Atti del II° Convegno Nazionale di studi sul volontariato, Lucca, 1982

Contessa G. "POVERTÀ, CULTURA E TEMPO LIBERO" in "Povertà a Milano" Atti Convegno, 1982, CCSA, Milano

Contessa G. "LA FORMAZIONE DEI VOLONTARI ANIMATORI" in Atti Convegno "Volontariato e Istituzioni", 1982, Forlì, ISAMEPS, Milano

Contessa G. "METODOLOGIE E TECNICHE DELL'ANIMAZIONE" in "Per un impiego alternativo del tempo libero giovanile", F. Zancan, Padova, 1983

Contessa G. "DEVIANZA, ANIMAZIONE E CENTRI GIOVANILI" in Atti del Convegno "Animazione e prevenzione, volontariato e protezione civile", Forlì, 1983, Ed. ISAMEPS, Milano

Contessa G. "IL PROGRAMMA DI FORMAZIONE PER GLI OPERATORI DEI CENTRI GIOVANI DI FORLÌ" (idem)

Contessa G. "ANIMAZIONE E TURISMO" Animazione Sociale, N.50, 1983

Contessa G. "L'ANIMAZIONE NEL PANORAMA SOCIO-CULTURALE ITALIANO" in Atti Giornate sull'Animazione, 1983, A.C.I., Firenze, Ed A.V.E., Roma, 1984

Contessa G. "CENTRI DI INFORMAZIONE E PREVENZIONE" in "Politiche giovanili, enti locali e sistemi informativi" a cura di F. Montanari e F. Frabboni, La Nuova Italia, Firenze, 1987

Contessa G. "PER UN GRUPPO A SERVIZIO DELLA COMUNITÀ TERRITORIALE" in "Gruppi giovanili a servizio nella società" Elle Di Ci, Torino, 1989

Contessa G. "MODELLO PSICOSOCIALE: L'ANIMAZIONE ALLE SOGLIE DEL XXI SECOLO" in Atti del Convegno "Animazione in città", Clup, Milano, 1989

Contessa G., Borello L., Tedesco R., "I CUCCIOLI E LA FORESTA", Clup, Milano, 1989

Contessa G. "L'ANIMAZIONE" in "Manuale di Animazione socioculturale" a cura di A. Ellena, AA.VV., Ega, Torino, 1989

Contessa G. "ANIMAZIONE E TEMPO LIBERO" idem

Contessa G. "ANIMAZIONE E TERRITORIO" idem

Contessa G. "DALL'ETÀ DI VULCANO ALL'ETÀ DELLA LUCE", Clup, Milano 1989

Contessa G., "FRATTALI E OLOGRAMMI DELLA DISOCCUPAZIONE", Clup, Milano, 1987

Contessa G. "IL PARADIGMA DELL'ARCIPELAGO E LA STRATEGIA DELLE CONNESSIONI" in "I CILO, Centri di iniziativa locale per l'occupazione" a cura di F. Montanari, AA.VV., F. Angeli, Milano, 1990

Delpiano M. (a cura di) "LA RELAZIONE CERCATA", Elle Di Ci, Torino, 1988

De Stefanis S., Passatore F., "IO ERO L'ALBERO, TU IL CAVALLO", Guaraldi, Firenze, 1972

De Vanna V., “AREA/VERDE”, Elle Di Ci, Torino, 1982

Ellena A. (a cura di) "MANUALE DI ANIMAZIONE SOCIOCULTURALE", Ega, Torino, 1989

Florea A. "ANZIANI E TEMPO LIBERO", NIS, Roma, 1982

Goguelin P. "LA FORMAZIONE/ANIMAZIONE", Isedi, Torino, 1991

Jelfs M. "TECNICHE DI ANIMAZIONE", Elle Di Ci, Torino, 1986

Liberovici S., Rostagno R., "UN PAESE", La Nuova Italia, Firenze, 1972

Limbos E. "L'ANIMATORE SOCIO-CULTURALE", Armando, Roma, 1972

Limbos E. "ANIMAZIONE DEI GRUPPI NEL TEMPO LIBERO", Coines, Roma, 1973

Limbos E. "ANIMAZIONE SOCIO-CULTURALE", Armando, Roma, 1973

Macchi B., Predazzi M. “LA QUOTIDIANITÀ DELL’UTOPIA”, Jaca Book, Milano, 1992

Maccio C., "L'ANIMAZIONE NEI GRUPPI ", La Scuola, Brescia, 1973

Mamprin L., Morteo G., Perissinotto L. "TRE DIALOGHI SULL'ANIMAZIONE", Bulzoni, Roma, 1977

Massaro G. (a cura di) "PER UN IMPEGNO DI ANIMAZIONE SOCIO-CULTURALE", Cacucci, Bari, 1978

Moioli E, Vecchi J. E. "L'ANIMATORE NEL GRUPPO GIOVANILE", Elle Di Ci, Torino, 1988

Morteo G., Perissinotto L. "ANIMAZIONE E CITTÀ”, Musolino, Torino, 1980

Noto M., Risi B. "L'ANIMATORE TURISTICO", Ottaviano, Milano, 1988

Passatore F., “ANIMAZIONE DOPO”, Guaraldi, Rimini-Firenze, 1976

Pinna G. (a cura di) "TERZO RITRATTO", Cenasca,Venezia, 1990

Pollo M. "L'ANIMAZIONE CULTURALE: TEORIA E METODO", Elle Di Ci, Torino, 1980

Pollo M. "L'ANIMAZIONE CULTURALE DEI GIOVANI", Elle Di Ci, Torino, 1986

Rapelli N. "ANIMAZIONE LUDICA", La Scuola, Brescia, 1985

Regoliosi L. "ANIMAZIONE E PREVENZIONE", Prov. Bergamo, 1982

Rostagno R., Pellegrini B. "GUIDA ALL'ANIMAZIONE", Fabbri, Milano, 1987

Santoni Rugiu A. "INSEGNAMENTO COME ANIMAZIONE", La Nuova Italia, Firenze, 1973

Sardella M. V., Terracciano A.,(a cura di) "ANIMAZIONE PER GLI ANZIANI", Cittastudi, Milano, 1993

Scabia G. "MARCO CAVALLO. UN'ESPERIENZA DI ANIMAZIONE IN OSPEDALE PSICHIATRICO", Einaudi, Torino, 1976

Sirota A. "L'ANIMATORE AL CENTRO DI VACANZA", Il Capitello, Torino, 1992

Vandelli M. "GIARDINI D'INVERNO", Franco Angeli, Milano, 1988

Vandelli M. "LE ATTIVITÀ DI ANIMAZIONE", Artestampa, Modena, 1993

Vopel K. M. "MANUALE PER ANIMATORI DI GRUPPO", Elle Di Ci, Torino, 1991